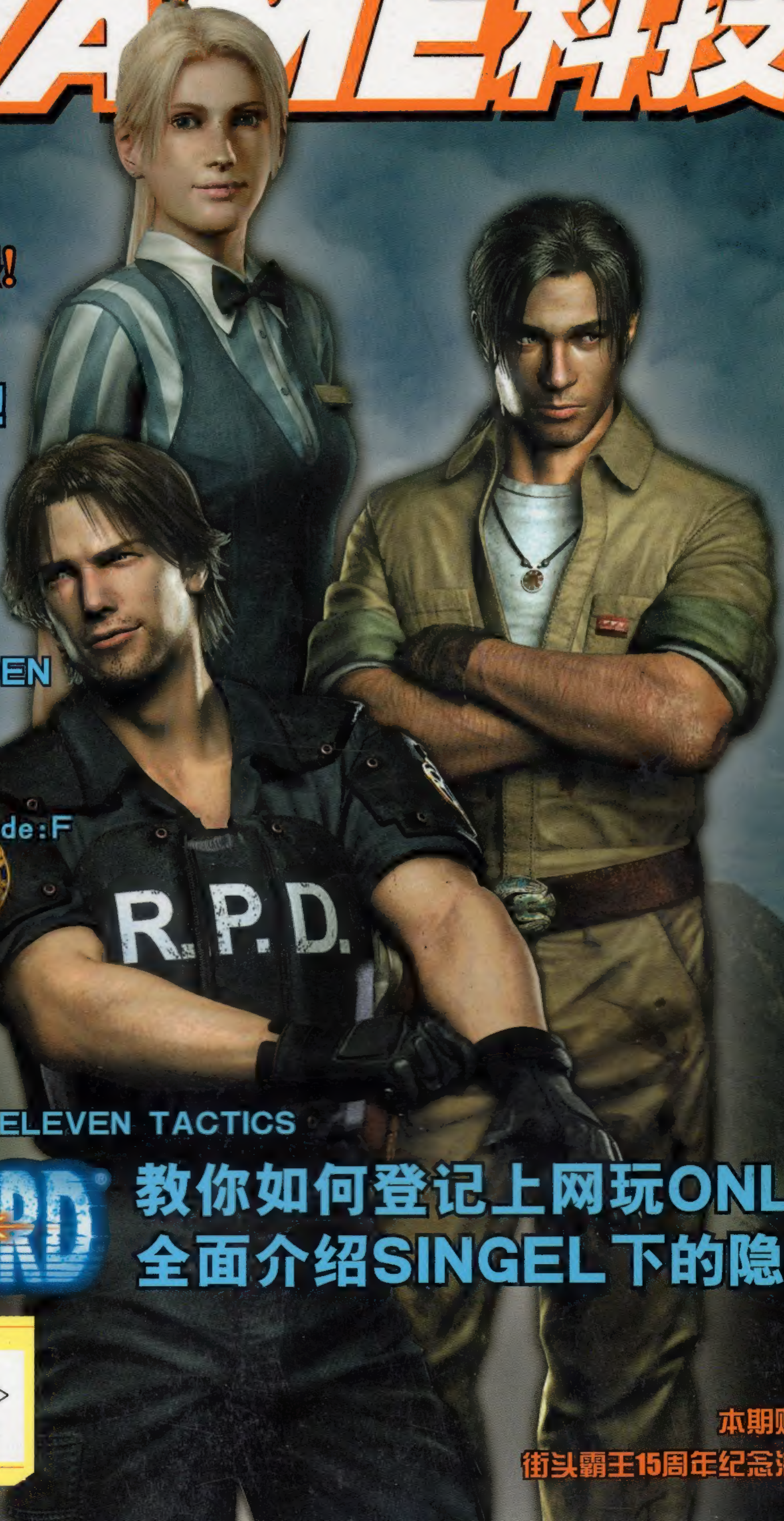
TV GAME专门志 2004.1B

GAME科技风



超级全面 热力无限!

50页密集介绍 网罗所有新作!

最终幻想XII
战国无双
樱大战物语 神秘的巴黎
超级机器人大战MX
忍者外传NINJA GAIDEN

特色攻略全情奉献

WILD ARMS Alter code:F
大量汉化对白完美展现剧情魅力
GT4序章版
黄/蓝级金杯图解指南

焦点大作攻略快递

GROWLANSER IV
J.LEAGUE WINNING ELEVEN TACTICS

亚洲游戏展精彩活动全面介绍

拳皇2003全角色出招表公开

BIOHAZARD OUTBREAK

教你如何登记上网玩ONLINE
全面介绍SINGEL下的隐藏秘密

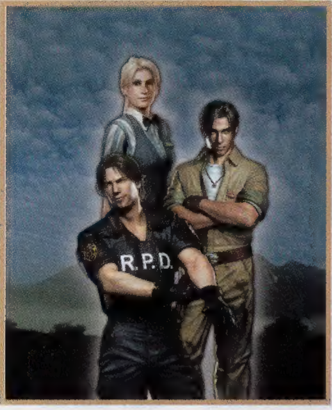
定价:RMB 9.8

ISSN 1671-7341
02>
9 771671 734020

本期赠品
街头霸王15周年纪念海报

無限大
体感速度∞!
NEED FOR SPEED
UNDERGROUND
ニード・フォー・スピード アンダーグラウンド
エレクトロニック・アーツ株式会社 www.japan.ea.com/underground
ロジクール社製 GTフォース・スピードフォース完全対応
狂飈在都市中的霓虹
EA GAMES
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE

2004.1B
2004年1月16日



CONTENTS

TV GAME专门志 2004.1B
GAME科技风

FF XII · 机战MX · 战国无双 新角色画面大披露
J.LEAGUE WINNING ELEVEN TACTICS × GROWLANSER IV 双重策略游戏铺开新阵势！
生化危机OUT BREAK详细攻略全面展开
亚洲游戏展精彩环节及PS2出展阵容确定

GAME INDEX

AC
WARTRAN TROOPERS 56
THE KEY OF AVALON 57
拳皇2003 58
GBA
ONE PIECE GOALING BASEBALL 海贼野球 54
逆转裁判3 55
洛克人EXE4 红太阳·蓝月亮 65
索尼克BATTLE 66
SD GUNDAM G GENERATION ADVANCE 107
GC
CUSTOM ROBO 49
ONE PIECE GRAND BATTLE！3 68
PS2
超级机器人大战MX 10
最终幻想XII 11
战国无双 12
Xenosaga EPISODE II 善恶之彼岸 13
樱大战物语 神秘的巴黎 14
To Heart 2 15
勇者斗恶龙V 16
真·女神转生III NOCTURNE MANIACS 17
AIRFORCE DELTA BLUE WING KNIGHTS 18
鬼武者3 19
D→A：BLACK 20
SNOW 21
欢呼吧，水手少女 22
青涩宝贝 约束 23
星之海洋3 导演剪辑版 24
街道BATTLE 2 26
BATTLE GEAR 3 27
DORORO 28
VR战士CYBER GENERATION Judgement Six之野望 29
PHANTOM BRAVE 30
救火英豪F.D.18 32
钢之炼金术士 33
风云 新撰组 34
波波罗古罗依斯 月亮法则的冒险 36
ANUBIS Z.O.E. Special Edition 38
影之心II 39
MONSTER HUNTER 40
武刃街 42
ONLINE PRO WRESTLING THE CHAMPION OF NETWORK 44
SOCCER LIFE 45
黄泉归来 REFRAIN 46
十二国记 赫赫王国 红绿之羽化 47
KILLZONE 48
MANHUNT 48
铁拳浪子 燃烧至真白吧！ 63
蒙面超人 正义之系谱 64
桃太郎电铁12 也有西日本篇！ 67
ONE PIECE GRAND BATTLE！3 68
SPY FICTION 69
生化危机OUT BREAK 71
GROWLANSER IV 76
GT4序章版 79
J.LEAGUE WINNING ELEVEN TACTICS 86
机动战士Z高达 幽谷VS泰坦斯 90
WILD ARMS Alter code：F 96
零 红之蝶 104
XBOX
DOA ONLINE 50
忍者外传NINJA GAIDEN 51
TURE FANTASY LIVE ONLINE 52
BREAK DOWN 53
COUNTER STRIKE绝对武力 62
NBA INSIDE DRIVE 63
O.TO.GI 百鬼讨伐绘卷 70

其他栏目索引

情报网络 2
游戏时刻表 6
游戏龙虎榜 7
特别介绍 8
XBOX channel 70
秘技无限 108
N-GAGE BASE 109
新作评议会 110
太郎信箱 114
太郎天地 116
NEOGEO LAND通信一号店 118
非常精品推荐 120
akio cyber cafe 122
漫动作 124
读者纵横谈 126
读编漫话 127

新作狙击

PS2 超级机器人大战MX 10
PS2 最终幻想XII 11
PS2 战国无双 12
AC WARTRAN TROOPERS 56
THE KEY OF AVALON 57
真·拳皇2003情报站 58
GBA ONE PIECE GOALING BASEBALL 海贼野球 54
逆转裁判3 55
GC CUSTOM ROBO 49
PS2 Xenosaga EPISODE II 善恶之彼岸 13
樱大战物语 神秘的巴黎 14
To Heart 2 15
勇者斗恶龙V 16
真·女神转生III NOCTURNE MANIACS 17
AIRFORCE DELTA BLUE WING KNIGHTS 18
鬼武者3 19
D→A：BLACK 20
SNOW 21
欢呼吧，水手少女 22
青涩宝贝 约束 23
星之海洋3 导演剪辑版 24
街道BATTLE 2 26
BATTLE GEAR 3 27
DORORO 28
VR战士CYBER GENERATION Judgement Six之野望 29
PHANTOM BRAVE 30
救火英豪F.D.18 32
钢之炼金术士 33
风云 新撰组 34
波波罗古罗依斯 月亮法则的冒险 36
ANUBIS Z.O.E. Special Edition 38
影之心II 39
MONSTER HUNTER 40
武刃街 42
ONLINE PRO WRESTLING THE CHAMPION OF NETWORK 44
SOCCER LIFE 45
黄泉归来 REFRAIN 46
十二国记 赫赫王国 红绿之羽化 47
KILLZONE 48
MANHUNT 48
XBOX DOA ONLINE 50
忍者外传NINJA GAIDEN 51
TURE FANTASY LIVE ONLINE 52
BREAK DOWN 53

大攻略

PS2 生化危机OUT BREAK 71
PS2 GROWLANSER IV 76
PS2 GT4序章版 79
PS2 J.LEAGUE WINNING ELEVEN TACTICS 86
PS2 机动战士Z高达 幽谷VS泰坦斯 90
PS2 WILD ARMS Alter code:F 96

初心锦囊

GBA 洛克人EXE4 红太阳·蓝月亮 65
索尼克BATTLE 66
PS2 铁拳浪子 燃烧至真白吧！ 63
蒙面超人 正义之系谱 64
桃太郎电铁12 也有西日本篇！ 67
ONE PIECE GRAND BATTLE！3 68
SPY FICTION 69
XBOX COUNTER STRIKE绝对武力 62
NBA INSIDE DRIVE 63

研究家

GBA SD GUNDAM G GENERATION ADVANCE 107
PS2 零 红之蝶 104

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

■总编辑／社长：惠秋建 ■运营总监：郑鸿荣 ■副总编辑：韩红泰 戴郁思 ■副社长：王少华 马抗美 李星佐 ■主管：河北省科学技术协会 ■主办：河北省科技咨询服务中心 ■编辑出版：《科技风》杂志社 ■社址：中国·河北石家庄市裕华东路100号 ■邮编：050011 ■编辑部电话：0311-6962894 ■邮发代号：18-38 ■国际标准刊号：ISSN1671-7341 ■国内统一刊号：CN13-1322/N ■广告经营许可证号：1301024D00010 ■出版日期：2004年1月16日 ■定价：人民币9.8元

读者、发行服务：深圳市34—007信箱 邮编：518034 E-mail: GAME-KJF@vip.163.com

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载摘编。

梦回三国扫描制作

情报网络 Fresh News

PS2 本 猛料度 80分

亚洲游戏展精彩环节及PS2出展阵容确认

东南亚唯一区域性的游戏展——亚洲游戏展(Asia Game Show，简称AGS)去年圣诞节在香港会展中心（以下简称‘会展’）创造出十五万人齐打机的壮观场面。今年的亚洲游戏展更具规模，向著名的Tokyo Game Show及E3看齐，将于2003年12月24日至28日于会展举行“2003亚洲游戏展”。今年的亚洲游戏展将会比去年更盛大，节目更丰富。作为游戏界霸主的PS2，以及服务香港游戏界最悠久的Sony Computer Entertainment HK.Ltd(简称SCEH)，今年继续全力支持Asia Game Show，为全港机迷带来一个娱乐性丰富、刺激难忘的圣诞节。

机迷绝对不容错过

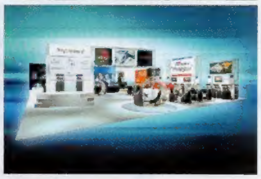
SCEH今年号召日本及美国最强的著名游戏公司，包括Square Enix、Bandai、Namco、SCEI、Sega、EA、Capcom、Konami、Tecmo、Taito、From Software、Atari等，携数十款PlayStation2的最新游戏，以供香港机迷免费试玩！！这些游戏都处于开发过程中，并未在其它国家公开过。这次选择在香港首展，证明AGS已是一个成熟的国际游戏展。而今年的游戏种类之多，更胜去年！

整个展区的设计图面

五大主题游戏区，面积全场最大

今年PS2占地比去年大了一倍，扩大至五千平方尺，是整个亚洲游戏展最大的摊位。今次SCEH由日本空运100个PS2试玩台，供大家入场后免费试玩。展出场地划分了五大部分。

一)GT热辣赛车区



入口就是瞩目的“赛车区”。以今年冬季最热的《GT4 Prologue》为主打，辅以《Battle Gear 3》等其它赛车游戏。除了多名赛车女郎，以及三菱跑车助阵，最令人注目的就是专程由日本空运到港的“GT4模拟驾驶舱”。两部价值超过八百万日元的模拟机舱，由日本富士重工为《GT4》度身定造，机舱内有三个环回银幕，为驾驶者显示三个不同的画面，同时机舱会配合摇动，使赛车的真实性空前体现！玩家完全投入GT的真实驾驶世界，完美再现了GT的赛车世界。现场会供入场者免费体验！

值得一提的是全球最高销量(高达三千二百万套)的赛车游戏“《GT》系列”最新游戏《GT4》，预计明年发售。其中首次增加的香港赛道，令所有香港玩家期待万分。这次将由有“GT之父”之称的山内一典先生亲自来港，将这份厚礼送给香港的GT迷。

二)Eyetoy体感舞蹈区

另外有一个区域是创新概念的体感第一人称游戏《Eyetoy：Play》。此款游戏由Sony Computer Entertainment开发，首次采用了一个USB镜头，将玩家的模样摄取入游戏画面中，玩家就看着自己的模样，完成游戏的指定动作，如跳舞、打功夫等。由于玩家需要全程站立，手舞足蹈，大家将可在此区域，尽情地消耗大量卡路里。

三)阴森尸人鬼屋区

最近热门话题就是参观鬼屋啦！而今年最流行的游戏种类也是惊栗游戏！这间尸人鬼屋除了真人扮演的尸人及鬼魂外，也有各间大厂开发的著名鬼Game！包括首度公开的全中文化《死魂曲 SIREN》、《Zero 2 零 红蝶 》、《BioHazard Outbreak》、《九怨》、《Nebula》等！（十八岁以下，胆小者及有心脏病者请勿入内）

四)全中文游戏区

另外，由于香港市场日益受到重视，中文游戏需求量增加。有鉴于此，会场划分了一个中文游戏区域，使香港机迷可以在没有语言隔膜下、尽情享受七款中文PS2游戏的乐趣。其中包括《GT4 序章版》、《火线危机3 Time Crisis 3》、《死魂曲 SIREN》、《女忍者Kunoichi》、《哈利波特Harry Potter Qidditch World Cup》、《魔戒Lord of the Rings: Return of the King》、《Medal of Honor Rinsing Sun》等。

SCEH还会邀请创作这些中文游戏的日本制作人前来AGS和香港Fans见面，包括《死魂曲 SIREN》制作人藤泽孝史(Sony Computer Entertainment)和《女忍者 Kunoichi》大场规胜(世嘉公司)。

五)其它游戏区

包括首度公开的《鬼武者3》、《FF X-2 Intelnation + Last Mission》、《Armored Core Nexus》等强作。现场还有大量的展会小姐教人打机，令气氛更为热闹！今年更会增加GT赛车女郎，使大家有个热辣辣的圣诞节！

会场发售“PS2赛车组”冬季限定版

SCEH将于“亚洲游戏展2003”中首度公开发售附有限定版赠品的“PS2赛车组”。该限定版包括一部特别色“陶瓷白”的PS2主机，以及一只《GT4 序章版》游戏。现场购买的朋友还可得到限量赠品“陶瓷白”GT手表。

“陶瓷白”GT手表正反两面

隆重推出新款记忆卡

五款以PS2的人物做主题的记忆卡已经登陆香港了。当中的图案有近来大热的《GT4 Prologue》、迷倒万千港日台美少女的Toro、《Wild Arms》、《Everybody Golf 4》以及色彩缤纷的《Ape Escape》。售价维持不变，绝对值得大家收藏，万勿错过。

推出各款角色记忆卡

日本七大游戏天王来临香江，盛况空前

今年将有七位来自日本的顶尖级游戏制作人来临香港参加AGS。分别有：

1）创作赛车游戏有“GT之父”之称的山内一典先生
2）创作了风靡全球的《高达》的制作人牛村宪彦先生
3）创作《Armored Core》的神直利先生
4）创作了惊栗游戏《尸人》的藤泽孝史先生
5）《Time Crisis》的制作人Nakatami先生
6）风靡全球的“樱花大战”的制作人大场规胜先生
7）有“太鼓之达人之父”之称的大石先生

他们都会参加AGS的开幕仪式，届时还会与大家畅谈制作游戏的心路历程，分享当中的苦与乐，教导有志入行的香港年轻人。并和玩家切磋游戏。

亚洲游戏展PS2出展阵容

ATARI	TERMINATOR 3 RISE OF THE MACHINES
BANDAI	Z GUNDAM A.E.U.G. VS TITANS
BANDAI	蒙面超人555(SCEH)
BANDAI	KERO KERO KING SUPER DX
CAPCOM	BIOHAZARD OUTBREAK
CAPCOM	鬼武者 无赖传
CAPCOM	鬼武者3
EA	HARRY POTTER QIDDITCH WORLD CUP(中文版)
EA	MEDAL OF HONOR RISING SUN(中文版)
EA	NBA LIVE 2004
EA	Lord of the Rings, Return of the King(中文版)
FROMSOFTWARE	NEBULA -ECOH NIGHT-
FROMSOFTWARE	ARMORED CORE NEXUS
FROMSOFTWARE	kuon
KONAMI	World Soccer Winning Eleven 7
KONAMI	Castlevania
NAMCO	Taikonotatsujin wakuwakuanimematsuri
NAMCO	TIME CRISIS? 3(中文版)
RED	GUNGRAVE O.D.
SCE	EyeToy: Play
SCEI	EVERYBODY'S GOLF 4
SCEI	Gran Turimo 4 Prologue(中文版)
SCEI	Ratchet & Clank 2
SCEI	死魂曲 SIREN (中文版)
SCEI	POPOLOCROIS Enchanted Lunar Tale
SEGA	SONIC HEROES
SEGA	Kunoichi(中文版)
SEGA	ASTRO BOY ATOM
SQUARE ENIX	FRONT MISSION 4
SQUARE ENIX	FINAL FANTASY X-2
SUCCESS	TOM and JERRY in WAR of the WHISKERS
TAITO	BATTLE GEAR 3
TAITO	武刃街
TECMO	零 红之蝶
TECMO	Gallop Racer Lucky 7

PS2 本

猛料度 90分

中国版PS2延期发售！

SONY原定于2003年12月20日在北京、上海等大城市正式上市中国版行货PS2，但是于发售前夕突然宣布延期，至于何时发售仍然未定。本来在11月28日SONY中国召开盛大发布会，之后对于中国版PS2会按时发售基本无人怀疑。而在接下来的日子里，SONY也积极配合有关部门对北京、上海、成都等几家较大的贩卖D版PS2游戏机以及相关游戏的电玩店进行了查抄，在中央电视台投放的广告也开始播放。在一切准备就绪的情况下突然延期未免使人不解，而SONY对延期理由也未做过多说明。据传这种情况有可能是因为游戏机进入中国和2000年的某项法规有相抵触的地方，事件的发展我们正密切关注，随时为您送上最新消息！下面是SONY的官方声明。

通 知

一直以来，索尼（中国）有限公司非常希望能尽早将PlayStation2电脑娱乐系统正式投放到中国大陆市场，并与国家相关政府部门紧密配合，为推动中国的家庭电脑娱乐产业及市场健康稳步地向前发展而贡献力量。但是，由于目前环境尚不适合我们按计划如期发售PlayStation2电脑娱乐产品，我们不得不遗憾地通知您原定于2003年12月20日的发售计划将有所改变。我们诚恳地希望喜爱并盼望PlayStation2在中国市场早日推出的朋友们再耐心等待一段时间。我们仍然期待能够将PlayStation2的体验尽早带给中国消费者，请确信我们一定会尽最大的努力满足大家的愿望。如因此给各位带来不便，我们向您致以深深的歉意。

索尼（中国）有限公司

2003年12月19日

PS2 日

猛料度 75分

战国无双又有新人物公布！

今日光荣又公布了《战国无双》中的三个新人物，分别是杂贺孙市（又称铃木重秀、鬼孙市，火枪名家），使用武器为火枪；森兰丸（织田信长身边的侍童，传说中的美少年），使用武器为野太刀，形象颇为女性化；出云的阿国，武器为番伞，形象为巫女。三个新人物中出云的阿国会出现相信是出乎大家意料的，这位传说中的巫女在游戏中会有怎样的表现呢？

ETC 日

猛料度 80分

PSX正式发售，销量未如预期

2003年12月13日，SONY的新产品PSX正式上市，但日本各地销量却不如预期的热烈，有些地方甚至出现前去采访的媒体记者比购买的人更多的情形。这种情况相信是与发售前不久SONY宣布调整PSX规格所致，DVD速度下降、不支持DVD+RW、不支持PLAY BBUNIT等各项改动均为负面消息，而临近发售才突然如此公布更使得一些原本打算购买的人有受骗的感觉，预约的人中因此有近50%的人取消了预约。此外发售之后也传出PSX不兼容部分PS2游戏的消息，这对PSX之后的销售颇为不利。

记者比购买的人多真的有点讽刺。

SONY也想不到会有那么多人取消预约吧。

XBOX 港

猛料度 80分

XB时代广场圣诞集激SHOW 凝聚港人爱心为保良局儿童送上关怀

XBOX与全港市民一齐欢度今年普天同庆的圣诞佳节，特于12月23至25日于铜锣湾时代广场合办“XB时代广场圣诞集激SHOW”，本次活动的主题为“it's good to play together一齐玩就最开心”。市民大众除了可以与亲友在现场试玩百多款XB精彩游戏外，也有机会参与善事，为保良局“儿童助养计划”筹募善款，游戏之余也回馈社会，为有需要的小朋友送上最真诚的关怀。

这次的“XB时代广场圣诞集激SHOW”可谓是XB历来在港最大型的游戏博览，现场共设置了50座流动试玩台，网罗XB全线10个厂商150款游戏。除此之外，市民也可现场亲身一试即将在港推出的XBOX LIVE。而平安夜当晚，还会进行倒数活动来迎接圣诞节的来临。

全港市民试玩香港赛道 为保良局筹募善款

首个收录香港赛道（其中包括中环至湾仔一带赛道及广东话电台）的电视游戏《世界街头赛车2》(PROJECT GOTHAM RACING 2)于上月中推出后，受到广大市民的热烈关注，“XB时代广场圣诞集激SHOW”特别举办“XB世界街头赛车2激争赛”，欢迎市民于赛前或当日现场报名，而最后入围的四位车神，更有机会于12月31日大除夕当晚在时代广场的大电视上较量，竞逐万元现金大奖，整个比赛势必掀起连场争斗。在一连三日的活动期间，市民只需捐出港币十元，便可试玩一局，做善事之余也有机会赢取XB视像游戏系统一套，所有善款将悉数拨作保良局“儿童助养计划”经费。

Microsoft香港有限公司家庭及娱乐部亚太区营业总监陈绮媚女士表示“在XB的世界，我们鼓励大家透过游戏拉近彼此之间的距离，并发挥团队互助精神，让大家感到‘一齐玩就最开心’，这正与圣诞普天同庆的传统不谋而合，我们不但希望每一位香港市民对《世界街头赛车2》引以为傲，更希望透过这款游戏让大众向保良局内的助养儿童表达关怀。”

XB同时邀请保良局“儿童助养计划”的受惠儿童及其助养人参与这项活动，让他们随意试玩各款精彩的游戏，XB已为每位参与的儿童准备了圣诞礼物包，除了曲奇饼、文具及小玩意外，更希望让它满载受惠儿童的欢乐笑声。保良局主席王赐豪医生表示：“我们很感谢XB本次的安排，为保良局小朋友带来满载关怀的圣诞佳节，我们诚盼市民在欢度佳节的同时，也可关注社会上有需要的人士。”

精彩活动数之不尽

* 全亚洲XB最大游戏手柄空降时代广场
* XB游戏劲配对
* Eye Trek贴身游戏体验
* 摇摆Hip Hop劲舞表演
* 专业DJ打碟表演
* 圣诞乐悠扬摇滚篇
* 随时免费赠送圣诞欢乐曲奇及绿趣爆米花

“XB时代广场圣诞集激Show”开放时间

12月23日	上午11时 － 晚上12时
12月24日	上午11时 － 凌晨12时30分
12月25日	上午11时 － 晚上10时

《PGR2》拥趸绝对要参加此大赛！

“XB世界街头赛车大激斗”比赛

参加办法：于12月12日至22日期间致电热线或以电邮方式作预先登记，或于现场报名

登记热线：2711 0700

电邮：operation@jp-pro.com.hk

比赛日期及时间：12月23日—12月24日／下午1时30分—晚上9时30分

XB与GAME WEEKLY读者一齐欢渡圣诞

“XB时代广场圣诞集激SHOW”将于12月23至25日在铜锣湾时代广场举行，届时除了会有XB全线150款游戏供试玩外，市民也可率先体验即将在港推出的XB LIVE，或参加“XB世界街头赛车激争赛”，赢取丰富奖金。市民也可捐出港币十元，试玩一局《世界街头赛车2》，以助保良局“儿童助养计划”筹款。

GAME WEEKLY读者只要于活动期间向工作人员出示今期GAME WEEKLY及“亚洲游戏展”入场券，即可免费换领XB朱古力蛋糕一份。换领时间为：早上11时至晚上10时。数量有限，送完即止。

GW读者可以换取蛋糕一份

XBOX 美

猛料度 70分

挑战GT的写实型赛车游戏现身

目前说到真实型驾驶游戏，大家必定会想到SCE的“《GRAN TURISMO》系列”。自然引来很多其他厂商挑战，现在英国厂商CODEMASTERS便发表了为电脑和XB开发的一个同类型作品，名为《RACE DRIVER 2: THE ULTIMATE RACING SIMULATOR》。本作品取得三十五款真车使用权，已知道的车款包括有福特GT、积架JX220、日产SKYLINE GT-R等等，甚至有重型货柜车。而游戏最引人注目的就是其出色的画面，通过XB的机能制作出真实的车辆和细腻背景。本游戏到底能否挑战《GT》系列的地位，就让我们拭目以待。XB版预定04年春季发售。

以XB性能当然可表现真车效果

挑战《GT》的地位

PS2 日 猛料度 75分

FFXII两位新角色确认

虽然《FFXII》已经正式公开，但是有关游戏的内容仍然有很多谜，例如登场的角色，暂时仅知道男、女主角的资料。现在终于有多两位角色的资料，首先是拥有兔耳的韦艾拉族人菲兰。另外就是淡金短发的男性角色巴洛菲烈亚，后者是空族族人，期待日后会有更多角色现身。

左边是菲兰，右边是巴洛菲烈亚

那么此君又是谁呢？

PS2 日 猛料度 70分

WINNING 7国际版有限定版

KONAMI的人气足球游戏《WINNING ELEVEN》，由于它卖得好，所以厂方便半年出一个强化版，以求获得更高的利润。而最新作《WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL》就是将欧洲版《PRO EVOLUTION SOCCER 3》移植过来。现在有消息预定在2月19日发售的本作，会有一个限定版，名为"PERMIUM PACKAGE SUPPORTED BY ADIDAS"，售价高达12980日元，但暂时还不知内容是什么。普通版售价6980日元。

PS2 日 猛料度 70分

侍魂零落实移植至PS2

之前曾报导过美国SNK NEOGEO透露会于PS2上推出《SAMURAI SHODOWN 5》，现在已经确定那就是在9月推出的街机版新作《侍魂零(SAMURAI SPIRITS ZERO)》，本作请来人气漫画家和月伸宏负责部份新角色人设。至于PS2版暂时仅发表在名单之中，发售日以及有什么追加内容并未公布。

迅速宣布移植至PS2(图为街机版)

PS2 日 猛料度 70分

战国无双发售日决定

KOEI动作游戏《战国无双》，已决定在2月11日发售，定价6800日元。而同时厂方公布会像《真·三国3》那样推出一个"TREASURE BOX"，内容首先有真田幸村的12cm高的高级FIGURE公仔，附上武器十文字枪以及一个台座。其次是由ω-FORCE监修的秘传攻略与角色设定画集，内里有攻略地图，有A4硬皮封面，厚120页。其三是《战国无双》特别音乐CD，以及一套角色明信片，喜欢该游戏的人绝对要捧场，定价12800日元。

限定版内容丰富

XBOX 本 猛料度 70分

御伽～百鬼讨伐绘卷～有行货版

风格诡异的3D和风动作游戏《O.TO.GI 御伽》，将于12月25日推出更凌厉的新一章《O.TO.GI 百鬼讨伐绘卷》，行货版售价399元。《O.TO.GI 百鬼讨伐绘卷》，除保留上集大受欢迎的源赖光外，也加入了五名全新角色，配合强化了的游戏内容及画面，必定成为玩家圣诞档期的首选。由即日起预订《O.TO.GI 百鬼讨伐绘卷》的玩家，可获赠香港独家制作《O.TO.GI 百鬼讨伐绘卷》纪念版冬日能量保温杯一个，与你共渡温暖圣诞。数量有限，送完即止。

预订可获特制保温杯

只在XB才能玩得到

XBOX 日 猛料度 70分

XBOX LIVE一周年会员有礼品

到明年1月16日，就是日本XBOX LIVE推出一周年的大日子，为了感谢用户的支持，在12月31日前成为会员的人，可获得厂方所送的"XBOX LIVE PERMIUM BOX"。内容包括限定的会报志"XBOX LIVE ONE"、游戏体验版加映像光盘"XBOX-ISM NEW YEAR 2004"、XBOX最新目录小册子"XBOX PLAYER' S GUIDE WINTER 2003"、《TFLO》04年台历，以及会员个人GAME TAG礼品。不过以上奖品只限日本国内会员，最少阁下登记的地址是在日本，另外也要在ID管理里设定需要"Microsoft情报配信希望"，在1月16日以后厂方才会按地址把该礼盒送到登记地址去。

没有日本地址便得不到

XBOX 日 猛料度 65分

忍者外传和DOAO预订有公仔奉送

TECMO专为XB而开发的忍者动作游戏《NINJA GAIDEN》，较早之前终于决定在2月26日发售，现在厂方发表，预订该游戏的话将会附送《DOA》系列的女性角色AYANE公仔，暂时未有该公仔的造型公开，也未知其大小。此外若预订在3月推出的《DOA ONLINE》，则可获得KASUMI的新服饰公仔。《NINJA GAIDEN》定价7800日元，《DOA ONLINE》定价8800日元。

日本还会送海报

AYANE

KASUMI

XBOX 本 猛料度 50分

PGR2有隐藏迷你游戏

相信不少XB用户都购买了行货赛车大作《PROJECT GOTHAM RACING 2》，不知大家可有发现该作品藏有一个隐藏迷你游戏呢？只要进入车库，会看见一部旧式的街机，走近按A键，就要可以玩到一个1982年的游戏《GEOMETRY WARS》，玩者要控制战机避开来自四周的攻击，左摇杆是移动战机，右摇杆不同方向是发射子弹，R键是使用炸弹。

是个有趣的迷你游戏

DC 日 猛料度 70分

PSYVARIAR 2率先移植至DC

SUCCESS的纵向射击游戏《PSYVARIAR》，其独特的碰触子弹提升等级系统，令它大受欢迎。前不久该作品推出了续作《PSYVARIAR 2 THE WILL TO FABRICATION》，由于前作独家移植至PS2，所以大家估计续作也一样，不过现在厂方称该游戏会率先移植DC，原因很简单，因为街机版使用NAOMI基板开发。暂时不知道DC版会有什么追加要素，目前开发度70%，预定春季发售。

DC可百分百移植

ETC 日 猛料度 75分

SAMMY最终入主SEGA

今年2月一度传出SEGA会和SAMMY进行业务合作的合并，可是在发表消息后，非但SEGA的股价未见喜色，就连参与其中的SAMMY股价也大幅下挫，引来SAMMY股东的不满，最后宣布合并告吹。

不过时至今日，SAMMY与SEGA两间公司又有突破性的新发展，就是SAMMY成为了后者的大股东。以往SEGA的大股东一直是CSK财团，换言之SEGA其实也是CSK财团旗下的一间公司，只是两者运作基本上是独立。过去SEGA数度陷入财政危机，就是得到CSK的财力支持，不过这关系却与与该财团的会长大川功密切相关，他个人极为支持SEGA，更曾在DC时代以私人名义捐赠数百亿日元以解财政困难。可是自从大川氏病逝后，CSK与SEGA的关系便开始淡化，而较早前更将手上所持有的3914万股的SEGA股份转让给SAMMY。由于那些股份占了SEGA总股权的22.4%，足以成为最大的股东，所以可说SAMMY已经入主SEGA。

虽然SAMMY已经成为SEGA的最大股东，但是并不代表今后SEGA会变得面目全非，SEGA社长小口久雄就表明今后SEGA在运作上其实并没有大改变，但会与SAMMY加强彼此的关系。而另一方SAMMY的社长里见就要求SEGA今后强化家用游戏及街机，例如集中制作某些叫座游戏，以改善厂方收益。而里见氏也会担任SEGA的顾问。当SAMMY成功取得SEGA股份后，也刺激后者的股价上升，实在未尝不是件好事。

ETC 美 猛料度 75分

又有新手掌游戏机登场

自从NOKIA推出N-GAGE之后，似乎很多厂商都打手掌游戏机市场主意，以求打破GBA垄断的局面。今次一间名为TIGER TELEMATUCS就发表了一部全新的手掌游戏机，名为GAMETRAC。此机本身标榜着高度多媒体技术，不单止搭载了GPS机能，也使用视窗CE.NET，内置了数码摄影机，也可透过蓝牙进行无线对战。屏幕使用TFT彩色液晶，具备SMS(SHORT MESSAGE SERVICE/短信服务)，还可播放MP3及MPEG 4动画，显然是针对SCE的手掌机PSP而来。而此手掌游戏机的售价为126英镑(约港币1600元)，预定2004年4月至6月左右发售。不过问题是此手提机本身的游戏硬件性能尚未透露，也未知会有什么软件厂商支援，如果没有对应软件，想成功几乎是不可能的。

此手掌机是龙是蛇呢？

全 猛料度 70分

KONAMI取得伊苏6家用版权

日本FALCOM名作不少，当中的"《YS(伊苏)》系列"更是享负盛名，系列各作品曾多次被移植或是推出原创版本。现在KONAMI宣布已经从日本FALCOM购下最新作《YS VI THE ARK OF NAPISHTIM》的全球家用机版移植权，并预定在04年的圣诞档期作全球性发售。家用版据知将会强化画面效果以及音效，同时也会追加新的版图、敌人以及道具，暂时未公开对应机种，不过应该会有PS2版。

图为电脑版画面

ETC 台 猛料度 70分

魔界村ONLINE零春季测试

台湾游戏开发公司GAME FACTORY，正为CAPCOM开发一款以《魔界村》为题的MMORPG《魔界村ONLINE》，不过现在又有消息除了该作品外，同厂还在制作在线动作游戏《魔界村ONLINE ZERO》，游戏内的角色均以Q版登场，同时会有电脑、PS2及XB版，而且还能够跨机种对战。此作品预定04年春季进行公开测试，有兴趣的玩家要留意了。

《魔界村OZ》的角色造型

XBOX 美

有关 XB 传闻一大箩

猛料度 60分

最近网上有不少关于XB的传闻，虽然这些情报还未得到证实，不过读者看看也无妨。

第一则是SEGA的大作《莎木3》，由于SEGA已经成为SAMMY旗下的公司，由于后者主张改善收入为先，无疑等于把《莎木3》打入冷宫。现在有传闻指Microsoft打算接手该开发计划，同时会沿用铃木裕所编写的故事，也会请他担任监制。如果传闻属实，《莎木3》就会变成XB专用作品，事实上之前XB的《莎木2》，也是由Microsoft取得独占移植。

第二则是Microsoft正与ELECTRONIC ARTS洽谈为XB LIVE开发网络游戏。大家都知道后者与SCE签了合同，即使同时为三机种开发相同游戏，也只有PS2版具备上线服务。这无疑对XB LIVE推广有影响，而现在洽谈对应XBOX LIVE的首个作品为《BATTLE FIELD 1942》。

第三则消息是有传闻GAME ARTS的两个大作《LUNA》和《GRANDIA》，将会在XB上推出，但情报没有说明是移植还是新作，而且也未知由哪家公司开发，所以可信度不高。

PS2 港

PS2 三款全中文游戏整装待发

猛料度 75分

由于香港市场日益受到重视，中文游戏需求更大。PS2的游戏制作人也深知玩家的需要，所以越来越多PS2游戏被中文化。而进入1月将会有三款作品被中文化，虽然其日文版已经推出，但能通过中文去理解故事事感觉更好。三款作品分别是《TIME CRISIS 3（火线危机3）》（预定1月8日发售，定价$328）、《KUNOICHI 忍（女忍者）》（预定1月15日发售，定价$328），以及《死魂曲 SIREN》（预定1月22日，定价$328）。

《KUNOICHI 忍（女忍者）》

当中《死魂曲 SIREN》更是首次尝试全程中文配音，这是PS2家用主机的一个突破。在本作之中，听取NPC（非玩家控制角色）的情报也是相当重要的过关关键，且为了追求真实以及惊悚的感觉，在本作之中出现字幕的场景相当少见，所以全程中文配音便成为所必要的了。而在本作中请到的配音员都是拥有数年或者数十年以上配音工作经验的声优。

《TIME CRISIS 3（火线危机3）》

《死魂曲 SIREN》

以上游戏将于"亚洲游戏展2003"（12月24日至28日）于香港会议展览中心展出。

PS2 日

打正名号出减肥游戏

猛料度 65分

游戏标题画面

KONAMI的跳舞节拍游戏《DANCE DANCE REVOLUTION》，不单止创造了一种新奇的玩法，同时因为游戏中玩者需要全身活动，从而达到减肥功效。所以近期作品都会有一些计算消耗卡路里的模式，在欧美更是大受欢迎。现在厂方决定打正旗号推出一款以减肥为主的游戏《DIET CHANNEL》，游戏内有不同种类的玩法，对应《DDR》的跳舞塔，主要项目当然是跳舞游戏，总之想像得到的减肥玩法都收录其中，游戏中收录了二十首歌曲。预定04年3月发售，售价7980日元。

也有《DDR》玩法

PS2 日

炸弹人赛车有新作

猛料度 65分

HUDSON曾在两年前为PS2推出过炸弹人赛车《BOMBERMAN KART》，事隔两年厂方决定为PS2开发续集，本作名为《BOMBERMAN KART DX》，除了一帮各不相同的炸弹人外，其他反派角色也会登场。至于游戏的详细内容还未公布。预定04年4月29日推出，价格未定。

炸弹人赛车最新作

PS2 日

捉猴新作发表迎猴年

猛料度 65分

SCE的人气游戏"《捉猴》系列"又有新作发表，本作名为《PIPOSARU OLYMPICA 激斗！GACHA MEHA ATHLETE》，是一个动作游戏。这次影像表现有别于以往的手法，改为近年流行的卡通渲染效果，从画面所见应可让四人同玩。预定2004年的猴年内发售。

迎接猴年的新作

变成卡通表现手法

应可多人同玩

PS2 日

鬼武者3有专用手柄

猛料度 55分

专门开发电视游戏周边产品的HORI又有新动作，这次的对象是CAPCOM预定于04年2月26日发售的动作冒险游戏大作《鬼武者3》，将会推出专用手柄"打刀明智将"。而此手柄特别之处是外型制作得像日本刀，暂时还没有外形公开，不过长度达96.5厘米，售价方面自然不菲，高达12800日元。

G C 美

任天堂异例机种曝光？

猛料度 75分

此图片未辨真伪

未确认情报！较早之前报导过任天堂的专务在该公司的中期业绩报告中提及，该厂会于明年E3展出游戏次世代机，其后却又更正那并非次世代机，而是"异例机种"。现在美国一个网页刊登了一幅声称是该异例机种的照片，看起来是将GC与GBA一体化的手提机，该主机当然附有液晶屏幕，至于此照片是真是假就有待任天堂日后公布，毕竟近年CG技术发展迅速，赝品照片俯拾皆是。

G C 日

MGS 孪蛇发售日落实

猛料度 70分

铁定3月11日发售

由英国公司SILICON KNIGHTS开发，KONAMI监制的GC版《METAL GEAR SOLID TWIN SNAKES》，终于确定在2004年3月11日发售。GC版会改善画面及追加《MGS2》游戏要素的强化移植版，不过没有VR训练模式。游戏价格未定。

GBA 日

钢之炼金术师情报

猛料度 65分

曾报导过GBA版《钢之炼金术师》会由BANDAI负责开发，现在有进一步的消息，GBA版会以冒险RPG形式推出，故事会由漫画、电视动画及原创内容交织而成，其最大特色是使用素材卡研制不同的炼金术。暂时仍未有游戏画面公开，预定2004年春季发售。

ETC 美

光头杀手明春再行动

猛料度 70分

由IO INTERACTIVE开发，EIDOS发行的人气动作游戏"《HITMAN》系列"，其第三作《HITMAN 3：CONTRACTS》，已在如火如荼地开发中。本作会使用全新的影像引擎来制作，另外也会改善游戏的操作，务求给玩者耳目一新的感觉，当然新的武器不会缺少。本作暂时只公开一段CG宣传动画，预定2004年春季发售，会有PS2和XB版。

ETC 美

电影搏击会宣布被游戏化

猛料度 65分

1999年曾有一部由大卫·芬查执导，布拉德·皮特与爱德华诺顿主演的电影《FIGHTCLUB（搏击会）》，想不到时至今日被翻出来开发游戏。本作品由VIVENDI UNIVERSAL发行，游戏内容当然是对战格斗，所以角色与场景都是源于原作。会有PS2和XB版，预定2004年冬季发售。

连此电影也被游戏化

主题是真实格斗

ETC 日

SEGA WOW 宣布换社长

猛料度 65分

中川力也

冢本一成

前身为WOW ENTERTAINMENT与OVERWORKS的SEGA子公司SEGA WOW，突然宣布更换社长，由原来的中川力也变成现在的冢本一成，今次换社长的原因不明，可能与SAMMY入主有关。中川氏是当年SEGA街机开发部AM1研的部长，曾开发过不少人气作品如《THE HOUSE OF THE DEAD》系列。而他退位后去向也未明，可能返回前线专心指挥游戏开发。至于冢本氏87年已加入SEGA，一直以程序制作员身份参与街机游戏开发。

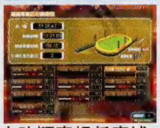
A C 港

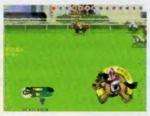
iHorse 加强版功能大披露！

猛料度 70分

据BBW透露，经过之前广泛收集众玩家的意见后，新版本的特色大致锁定以下：

1）将支援以往系列的游戏卡，也就是玩家凭上一代的卡可以进入加强版游戏。





2）Credit、积分和奖金制度也作出了重大的改革，每次胜出和投注得利都可有奖金进账，用来购买马匹和配种，还可以兑换成积分换领礼物，从街机游戏赚积分换领礼物这个新颖的构思唯《iHorse》独有！

3）投注模式方面，将会新增"单T"模式。

4）场地方面，将会全新开发一个"泥地"赛道，马匹、骑师要面临一个全新的环境比赛。

5）新手照顾方面，厂商特意邀请了著名评马人骆颖豪担任旁述，透过动画摇杆向玩家作出提示，如此一来，即使你是新手也可以听着指示来玩！

详情请参阅以下官方网站：www.iHorseGame.com

杂项情报

★ATLUS在GBA推出的《DOWN TOWN热血物语EX》和《双截龙ADVANCE》，已决定在04年3月5日发售。
★曾为各大厂商开发过不少GBA游戏的美国厂商MOBIUS ENTERTAINMENT，已宣布为PSP开发新作，但具体内容还未公布。
★有消息指出，CHUN SOFT为GBA开发的动物运动游戏，其正式名称是《MONSTER BATTLE SOCCER》，但未得到证实。
★原定11月推出的美版PS2游戏《SYPHON FILTER：OMEGA STRAIN》，已延至2月推出，原因是要调整整体平衡度。
★ROCKSTAR为PS2推出的人气作品《GTA》，有传闻最新作名为《GTA：SIN CITY》，预定04年假日发售。
★松下推出的GC互换游戏DVD机Q，已决定停止生产，暂时未知会否推出新型号。

游戏时刻表

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Official Product)

12月

25日	□Need for Speed Underground(RAC)	EA	价格未定
25日	□Fullmetal Archemist(ACT)	Square Enix	价格未定
25日	□Bujingai(ACT)	Taito	342元
未定	□"KIWAME" MAHJONG DX2-The 4th Mondo 21 Cup Competition(TAB)	Athena	价格未定
未定	□Hajimeno Ippo 2 Victorious Road(SPT)	ESP	价格未定
未定	□SONIC HEROES(ACT)	SEGA	342元

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Parallel Import)

12月

20日	□三国志IX(SLG)	KOEI	9800日元
25日	□NEED FOR SPEED UNDERGROUND(RAC)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
25日	□FEVER9 SANKYO公式PACHINKO SIMULATOR(ETC)	ICS	5200日元
25日	□实战PACHISURO必胜法！SAMMY COLLECTION 2(ETC)	SAMMY	4800日元
25日	□实战PACHISURO必胜法！SAMMY COLLECTION 2 DX(ETC)	SAMMY	5800日元
25日	□SPY FICTION(STG)	SAMMY	6800日元
25日	□SNK VS CAPCOM SVC CHAOS(FIG)	SNK PLAYMORE	6800日元
25日	□钢之链金术师 堕翼天使(ACT)	SQUARE ENIX	6800日元
25日	□Sui Sui sweet~找寻甜蜜恋爱的方法~(AVG)	STAR FISH	6800日元
25日	□WIZARD EMPIRE III ~霸王之系谱~(RPG)	SEGA	6800日元
25日	□欢迎来到羊村(ETC)	SUCCESS	5800日元
25日	□BATTLE GEAR3(RAC)	TAITO	6800日元
25日	□BATTLE GEAR3 初回限定版(RAC)	TAITO	7800日元
25日	□武刃街BUJINGAI(ACT)	TAITO	6800日元
25日	□D→A：BLACK(AVG)	TONKIHOUSE	6800日元
25日	□D→A：BLACK 初回限定版(AVG)	TONKIHOUSE	7800日元
30日	□SONIC HEROES(ACT)	SEGA	6980日元
未定	□DANCE DANCE EVOULATION PARTY COLLECTION(ETC)	KONAMI	7980日元
未定	□POP MUSIC 9(ETC)	KONAMI	价格未定

2003年内

冬季	□BOKAPON DX-世界只有我-(ACT)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	5980日元
冬季	□GUNSLINGER GIRL Vol.1(暂称)(ACT)	BANDAI	价格未定
冬季	□PANZER FRONT B型(ACT)	ENTER BRAIN	价格未定
冬季	□SIM PEOPLE BIRTHDAY OUT(暂称)(SLG)	ELECTRONIC ARTS	价格未定
冬季	□eJay Clubworld(ACT)	HLAMSTER	5800日元
冬季	□东京魔人学园外法帖血风录(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	6800日元
冬季	□WILD ARMS~Alter Code：F~(RPG)	SCEI	价格未定
冬季	□SAINTS 神圣魔物(RPG)	SCEI	5800日元
冬季	□SUPERLITE 2000 PUZZLE CORSSWADE(TAB)	SUCCESS	2000日元
冬季	□CHORO QHG4(RAC)	TAITO	价格未定
冬季	□EX人生GAME II(暂称)(TAB)	TAKARA	6800日元
未定	□微尘之月(AVG)	ARC SYSTEM WORKS	价格未定
未定	□BOMBERMAN ONLINE(ACT)	HUSDON	价格未定

2004年1月

8日	□变形侠医HULK(ACT)	CYBER FRONT	6800日元
8日	□LOAD OF THE RING 皇者再临(ACT)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
8日	□20XX 七侠四义(ACT)	SAMMY	6800日元
8日	□最强东大将棋4(MYCOM BEST)(TAB)	每日COMMUNICATION	4800日元
15日	□SEGA AGES 2500 SERIES Vol.6 肥瘦大盗(ACT)	3D AGES	2500日元
15日	□第三帝国兴亡记(SLG)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6980日元
15日	□ANUBIS ZONE OF THE ENDERS SPECIAL EDITION(STG)	KONAMI	3300日元
15日	□ANUBIS ZONE OF THE ENDERS SPECIAL EDITION 限定版(STG)	KONAMI	3500日元
15日	□石仓升九段之围棋讲座 上级篇~目标！实力初段~(STG)	UNBALANCE	4980日元
22日	□TERMINATOR 3 RIZE OF MASNZE(ACT)	ATARI	6800日元
22日	□宇宙之STELLVIA(STG)	BANDAI	6800日元
22日	□SIMPLE 2000 SERIESULTRAMATE Vol.16 战国VS现代(ACT)	D3 PUBLISHER	2000日元
22日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.44 THE 开始的RPG~传说的后继者们~(RPG)	D3 PUBLISHER	2000日元
22日	□CROUCHING TIGER HIDOUN DRAGON(ACT)	ESP	6800日元
22日	□哈里波特 神秘的魔法石(RPG)	ELECTRONIC ARTS	5800日元
22日	□爱藏版ANGELIE TROIS KOEI The Best(AVG)	KOEI	3800日元
22日	□信长之野望 岚世记 KOEI The Best(SLG)	KOEI	3800日元
22日	□超BATTLE 封神 KOEI The Best(ACT)	KOEI	2800日元
22日	□封神演义2 KOEI The Best(SLG) Hit	KOEI	2800日元
22日	□STAR OCEAN Till the End of Time DIRECTORS CUT(RPG)	SQUARE ENIX	6800日元
22日	□PHANTOM BRAVE(AVG)	日本一SOFTWARE	6800日元
22日	□PHANTOM BRAVE 限定版(AVG)	日本一SOFTWARE	8800日元
22日	□风云 新撰组(暂称)(ACT)	元气	6800日元
23日	□THE SIMS(SLG)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
29日	□Wind- a breath of Heart- REPACKAGE(AVG)	ALCHEMIST	价格未定
29日	□真女神转生III-NORTURNE MANICS-(RPG)	ATLUS	5800日元
29日	□真女神转生III-NORTURNE MANICS-(RPG)	ATLUS	5800日元
29日	□BEAST SAPP(ETC)	ARUZE	价格未定
29日	□SERECT WEAPON OVER NORMANDIE(ACT)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
29日	□第一神拳2 VICTORIOUS ROAD(ACT)	ESP	6800日元
29日	□BOMBERMAN JETERS(HUSDON THE BEST)(RPG)	HUSDON	3000日元
29日	□巫女护士小麦MAGICAL(AVG)	KID	6800日元
29日	□巫女护士小麦MAGICAL 限定版(AVG)	KID	10800日元
29日	□AIR FORCE DELTA ~BLUE WING KNIGHTS~(STG)	KONAMI	6800日元
29日	□西风狂诗曲(RPG)	MARVELOUS INTERACTIVE	6800日元
29日	□西风狂诗曲初回限定版(RPG)	MARVELOUS INTERACTIVE	6800日元
29日	□After....~忘不了的羁绊~(AVG)	PIONESOFT	6800日元
29日	□After.....~忘不了的羁绊~初回限定版(AVG)	PIONESOFT	7800日元
29日	□MOEKKO CAMPANY~欢迎来到MOEKO岛~(AVG)	PRINCESS SOFT	6800日元
29日	□MOEKKO CAMPANY~欢迎来到MOEKO岛~(初回限定版)(AVG)	PRINCESS SOFT	8400日元
29日	□GUN GRAVE 廉价版(STG)	RED ENTERTAINMENT	2800日元
29日	□爆走CONVOY传说~男花道美国浪漫~(RAC)	SPIKE	6800日元
29日	□式神之城II(AVG)	TAITO	5800日元
29日	□式神之城II 限定版(AVG)	TAITO	6800日元
29日	□EXCITING PROWRESTLING 5(SPT)	YUKES	4800日元
29日	□EXCITING PROWRESTLING 5(初回限定版)(SPT)	YUKES	6800日元
未定	□TOMY AND JERRY 胡子大战争(ACT)	SUCCESS	4800日元
未定	□NEBULA~ECHO NIGHT~(ACT)	FROM SOFTWARE	价格未定
未定	□TAISEN(1)将棋(TAB)	每日COMMUNICATION	2000日元
未定	□TAISEN(2)围棋(TAB)	每日COMMUNICATION	2000日元
未定	□TAISEN(3)麻雀(TAB)	每日COMMUNICATION	2000日元
未定	□TAISEN(4)SOILDER~企业战士将棋~(TAB)	每日COMMUNICATION	2000日元

2004年2月

4日	□PUYOPUYO FEVER(PUZ)	SEGA	4980日元
5日	□DRAGON BALL Z 2(ACT)	BANDAI	6800日元
5日	□SEGA THE BEST2800 LE MANS 24 HOURS(RAC)	SEGA	6800日元
5日	□山佐Digi WORLD 3 BEST OF BEST(ETC)	YAMASA ENTERTAINMENT	价格未定
5日	□山佐Digi WORLD 4 BEST OF BEST(ETC)	YAMASA ENTERTAINMENT	价格未定
5日	□山佐Digi WORLD SP BEST OF BEST(ETC)	YAMASA ENTERTAINMENT	价格未定
5日	□山佐Digi WORLD SP 海一番R BEST OF BEST(ETC)	YAMASA ENTERTAINMENT	价格未定
11日	□007 EVERYTHING ON NOTHING(STG)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
11日	□007 NIGHT FIRE EA Best HIT's(STG)	ELECTRONIC ARTS	3980日元
11日	□战国无双(ACT)	KOEI	价格未定
11日	□战国无双 TREASURE BOX(ACT) 超人气	KOEI	价格未定
18日	□wordimagesoudplay(ETC)	SME	4800日元
19日	□WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL PREMIUM PACKAGE supported by adidas(SPT)	KONAMI	价格未定
26日	□鬼武者3(AVG) 超人气	CAPCOM	6980日元
26日	□决战II PlayStation 2 the Best(SLG)	KOEI	价格未定

2004年3月

4日	□魁！！高校~难道这是游戏吗！？编~(ETC)	HUSDONI	5980日元
4日	□pop'n 对战PUZZLE蛋ONLINE(PUZ)	KONAMI	价格未定
11日	□SuperLite2000 TABLE UNO(TAB)	SUCCESS	2000日元
18日	□MERMAID MELODY PICHIPICHI LIVE START(ETC)	KONAMI	价格未定
18日	□DUEL MASTER 2 ADVANCE(ACT)	TAKARA	价格未定
25日	□COROKKE！解救面包王的危机！(PUZ)	KONAMI	价格未定
25日	□闪灵二人组GET BACKERS~里新宿最强BATTLE~(ACT)	KONAMI	价格未定
未定	□FREEDOM FIGHTERS(ACT)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
未定	□保保罗古罗斯 月亮法则的冒险(RPG)	SCE	5800日元
未定	□爆笑！人生回道NOVA兔子在看着！！(暂称)(ETC)	TAITO	6800日元

2004年内

春季	□BOMBER MAN CART DX(ACT)	HUDSON	价格未定
春季	□十二国记-赫赫王道 红绿羽化-(RPG)	KONAMI	价格未定
夏季	□To Heart2(AVG)	AQAPLUS	价格未定
未定	□天外魔境3 NAMIDA(RPG) Hit	HUDSON	价格未定
未定	□RUNE PRINESS(AVG)	PRINESS SOFT	价格未定
未定	□捉马猴奥运会(ACT)	SCE	价格未定

发售日未定

	□XenoSaga Freak(TAB)	NAMCO	价格未定
	□KOF(暂称)(FIG)	SNK PLAYMORE	价格未定

GAME 科技风

PLAYSTATION

2004年1月

未定	□猫的关系(PSone Books)(ETC)	MARVELOUS INTERACTIVE	1800日元
未定	□VAMPIRE HUNTER D(PSone Books)(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	1800日元
未定	□夏色剑术小町(BEST版)(AVG)	NEC INTERCHANNEL	2900日元
未定	□FAVORITE DEAR 元环物语(BEST版)(RPG)	NEC INTERCHANNEL	2900日元

GAME 科技风

DREAMCAST

12月

25日	□SENTINMENTAL PRELUDE~约束~(AVG)	NEC INTERCHANNEL	3800日元
25日	□MOEKKO CAMPANY(AVG)	PRINESS SOFT	6800日元
25日	□CHOCOLAT ~maid cafe"curio"~(AVG)	TAKUYO	6800日元

2003年内

未定	□MYSTREET~不可逆世界之探侦绅士~(AVG)	A BELL	价格未定

2004年1月

22日	□DREAM COLLECTION CAPCOM VS. SNK 2 MILLINAIRE FIGHTING 2001(FIG)	CAPCOM	2800日元
22日	□DREAM COLLECTION ROOMMATE 麻美-妻子是女子高生-Director's Edition(AVG)	DATAM POLYSTAR	2800日元
22日	□DREAM COLLECTION THE KING OF THE FIGHTERS 2001(FIG)	PLAYMORE	2800日元
29日	□Wind-a breath of heart- REPACKAGE版(AVG)	ALCHEMIST	4800日元
29日	□玉球(AVG)	NEC INTERCHANNEL	6800日元
29日	□After....~忘不了的羁绊~(AVG)	PIONESOFT	6800日元
29日	□After....~忘不了的羁绊~初回限定版(AVG)	PIONESOFT	7800日元
29日	□IZUMO(SLG)	SYMBIO PLANNING	7800日元

GAME 科技风

X-BOX

12月

25日	□O.TO.GI~百鬼讨伐绘卷~(ACT)	FROM SOFTWARE	6800日元
25日	□O.TO.GI~百鬼讨伐绘卷~期间限定SPECIAL PACK(ACT)	FROM SOFTWARE	价格未定
25日	□SIMPSON'S HIT OUTRUN(Xbox WORLD COLLECTION)(RAC)	MICROSOFT	4800日元
25日	□BUFFY THE VAMPIRE SLAYER CHAOS BREED(Xbox WORLD COLLECTION)(ACT)	MICROSOFT	4800日元
25日	□WAKE BOARDING UNLEUSHED FEATRE RING SEAN MARIE(Xbox WORLD COLLECTION)(ACT)	MICROSOFT	4800日元
25日	□RETURN CASTLE WOLF ENSTAIN：DICE OF WARS(Xbox WORLD COLLECTION)(ACT)	MICROSOFT	4800日元
25日	□SEGA GT ONLINE(RAC)	SEGA	6980日元
30日	□SONIC HEROES(ACT)	SEGA	6980日元

2003年内

冬季	□蓝色的泪(AVG)	PANZER SOFTWARE	6800日元
未定	□NEVERLAND SAGA(TAB)	IDEA FACTORY	价格未定
未定	□DOUBLE STEEL(RAC)	文化社	价格未定

2004年1月

15日	□PLUS PLUM2(ETC)	TAKUYO	6800日元
22日	□UNREAL CHAMPIONSHIP(Xbox WORLD COLLECTION)(SPT)	MICROSOFT	4800日元
22日	□HUNTER：THE RECKONING REDEEMER(Xbox WORLD COLLECTION)(SPT)	MICROSOFT	4800日元
22日	□NBA INSIDE DRIVE 2004(Xbox WORLD COLLECTION)(SPT)	MICROSOFT	价格未定
29日	□AUTOMDELLISTA U.S. -Tuned(RAC)	CAPCOM	4800日元
29日	□BREAK DOWN(ACT)	NAMCO	6800日元

GAME 科技风

NINTENDO GAME CUBE

12月

25日	□NEED FOR SPEED UNDERGROUND(ACT)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
30日	□SONIC HEROES(ACT)	SEGA	6980日元
未定	□SSX3(SPT)	ELECTRONIC ARTS	6800日元

2003年内

春季	□SPECIAL 人生GAME(TAB)	TAKARA	6800日元
夏季	□POCKET MONSTER(暂称)(SPT)	任天堂	价格未定
冬季	□TERMINATOR 3 RIZE OF MASNZE(ACT)	ATARI	价格未定
冬季	□SIM PEOPLE BIRTHDAY OUT(SLG)	ELECTRONIC ARTS	价格未定
未定	□DEAD PHOENIX(ACT)	CAPCOM	价格未定
未定	□八卫门(暂称)(ACT)	NAMCO	价格未定

2004年1月

8日	□LOAD OF THE RING 皇者再临(RPG)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
8日	□BOMBERMAN JECTERS HUDSON THE BEST(RPG)	HUDSON	3000日元
15日	□怪兽之岛~AMAZING ISLAND~(SLG)	SEGA	6980日元
22日	□THE SIMS (SLG)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
22日	□学园都市 VARANOIR ROSES(RPG)	IDEA FACTORY	5800日元
22日	□1080° SILVER STORM(SPT)	任天堂	价格未定

2004年2月

11日	□007 EVERYTHING ON NOTHING(STG)	ELECTRONIC ARTS	6800日元

2004年3月

4日	□ROBOCOP 新的危机(ACT)	TITUSJAPAN	价格未定
11日	□METAL GEAR SOLID：THE TWIN SNAKES(ACT)	KONAMI	价格未定
25日	□COROKKE！解救面包王的危机！(ACT)	KONAMI	价格未定

2004年内

未定	□天外魔境3 NAMIDA(RPG)	HUDSON	价格未定

GAME 科技风

GAME BOY ADVANCE

12月

26日	□猫狗偶像学园(ETC)	CULTURE BRAIN	价格未定
26日	□魔女小忌廉SERIES 第一弹（偶像学园）(ETC)	CULTURE BRAIN	4800日元
未定	□ULTRAMAN~ULTRAMAN对决~(暂称)(SLG)	JOURDEN	价格未定

2003年内

冬季	□TERMINATOR 3 RIZE OF MASNZE(ACT)	ATARI	价格未定
冬季	□SIM PEOPLE BIRTHDAY OUT(SLG)	ELECTRONIC ARTS	价格未定
冬季	□MARIO GOLF GBA TOUR(SPT)	任天堂	价格未定
冬季	□METROID ZERO MISSION(ACT)	任天堂	价格未定
未定	□细小AIRIAN(AVG)	CREATE	价格未定
未定	□动物岛之CHOBIT GURUMI(ACT)	SMILE SOFT	价格未定
未定	□SNK vs CAPCOM ADVANCE(FIG)	PLAYMORE	价格未定
未定	□METAL SLUG SURVIVOR MISSION(ACT)	PLAYMORE	价格未定
未定	□THE KING OF FIGHTERS ADVANCE(FIG)	PLAYMORE	价格未定

2004年1月

8日	□LOAD OF THE RING 皇者再临(RPG)	ELECTRONIC ARTS	4800日元
22日	□THE SIMS(SLG)	ELECTRONIC ARTS	4800日元
23日	□逆转裁判3(AVG)	CAPCOM	4800日元

2004年2月

11日	□007 EVERYTHING ON NOTHING(暂称)(STG)	ELECTRONIC ARTS	4800日元
19日	□ATARI NOT SERIES V-RALLY 3(RAC)	SEGA	2800日元

2004年3月

5日	□DOWN TOWN 热血物语ex(ACT)	ATLUS	价格未定
5日	□DOUBLE DRAGON ADVANCE(ACT)	ATLUS	价格未定
18日	□网球王子2004 GLORIOUS GOLD(SPT)	KONAMI	价格未定
18日	□网球王子2004 STYLISH SILVER(SPT)	KONAMI	价格未定
18日	□游戏王 双六的独乐(暂称)(TAB)	KONAMI	价格未定
未定	□侦探学园Q 挑战究极诡计！(AVG)	KONAMI	价格未定
未定	□BOBOBO-BO BO-BOBO 9极战士GAG融合(RPG)	KONAMI	价格未定
未定	□星之卡比 镜之大迷宫(ACT)	任天堂	价格未定

2004年内

春季	□更衣莉佳(ETC)	MARVELOUS INTERACTIVE	价格未定
春季	□Welcome to PiaCarrot！！3.3(AVG)	NEC INTERCHANNEL	5900日元
夏季	□METAL SLUG ADVANCE(ACT)	PLAYMORE	价格未定
未定	□DOUBLE DRAGON ADVANVE(ACT)	ATLUS	价格未定

GAME 科技风

Nokia N-Gage

2003年内

未定	□Marcel Desailly Pro Soccer(SPT)	Gameloft	价格未定
未定	□Tom Clancy's Splinter Cell?(ACT)	Gameloft	价格未定
未定	□Virtua Tennis (SPT)	Sega	价格未定
未定	□Taito Memories(ETC)	Taito	价格未定
未定	□MotoGP(RAC)	THQ Wireless	价格未定

2004年内

未定	□Tom Clancy's Ghost Recon (ACT)	Gameloft	价格未定
未定	□Pathway to Glory(SPT)	Nokia	价格未定
未定	□Sega Rally (RAC)	Sega	价格未定

©1996 JFA©2001 KFAadidas,the adidas logo,FEVERNOVA,the trigon logo and the 3-stripes nark are registered trade marks which are owened by the adidas-Salomon Group,used with permission.the used of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and is member associations.Milan's trademarks, name and logo appear under license from Milan A.C. S.p.A Offical product manufactured and distributed by KONAMI under license granted by Roma International Football Service S.r.l. Produced under the license from Lazio Societa Sportiva S.p.A Parma Logo are trademarks of Parma Associazione Calcio S.p.A.©2003 KONAMI &Konami Computer Entertainment Tokyo.©重野秀一／讲谈社©SEGA ROSSO/SEGA,2003All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.©2003 GENKI©2003 KOEI Co.,Ltd.©1987-2003 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.All rights reserved.©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

TOP 10
游戏龙虎榜

在这个栏目中我们可以看到香港最新的读者投票选出的人气榜，同时还会有近两周的日本游戏与主机销量榜以供参考。

这次的香港劲GAME人气榜TOP10的前三名都由刚在11月27日推出的游戏获得，《零 红之蝶》能够超过《SD GUNDAM G-GENERATION ADVANCE》获得榜首倒是有些出人意料。而日本方面，《史莱姆森林DRAGON QUEST 冲击尾巴团》像预料那样登上第一名，但是仅仅6万多的销量却无法让人满意，差点就被发售第二周的《MARIO KART DOUBLE DASH!!》追上……

读者票数截至12月18日

劲GAME人气榜 TOP 10

本周两个新上榜作品《BIOHAZARD OUTBREAK》及《JWET》都跻身人气榜前列位置。前者大人气取得第一位，而后者也以高票数打入5强之内。虽然《Z高达》下降一级，但票数与冠军相当接近。

NO.1 BIOHAZARD OUTBREAK（前回 新）
PS2/CAPCOM/12月8日/ONLINE AVG/6800日元
本 472 累 472

NO.2 机动战士Z GUNDAM~幽谷VS泰坦斯~（前回 1）
PS2/CAPCOM/12月4日/ACT/6800日元
本 458 累 880

NO.3 零~红之蝶（前回 11）
PS2/TECMO/11月27日/AVG/6800日元
本 361 累 1153

NO.4 GRAN TURISMO 4 'Prologue'（前回 2）
PS2/SCE/12月4日/RAC/2980日元
本 334 累 685

NO.5 J LEAGUE WINNING ELEVEN TACTICS（前回 新）
PS2/KONAMI/12月11日/SLG/6980日元
本 308 累 308

名次	前回	游戏	资料	本	累
NO.6	4	鬼武者 无赖传	PS2/CAPCOM/11月27日/ACT/1~4人玩/6800日元	283	1240
NO.7	3	SD GUNDAM G-GENERATION ADVANCE	GBA/BANDAI/11月27日/SRPG/5800日元	244	955
NO.8	5	KUNOICHI~忍~	PS2/SEGA/12月4日/ACT/1人玩/6980日元	230	519
NO.9	6	SIREN	PS2/SCEJ/11月6日/AVG/5800日元	187	1841
NO.10	7	R : Racing Evolution	PS2/GC/XBOX/NAMCO/11月27日/RAC/1~2人玩/6800日元	172	681

上周日本销量榜 TOP 10

三个初登场的作品成为日本销量榜的前列份子，《POKEMON COLOSSEUM》销量达16万成冠军，第二位是《新世纪EVA2》，第三位是《MARIO&LUIGI RPG》。此外《育成棒球2003》、《THE GETAWAY》及《XENOSAGARELOAD》齐跻身前十名位置。

NO.1 POKEMON COLOSSEUM（前回 新）
GC/任天堂/11月21日/SLG/6800日元
本 166105 累 166105

名次	前回	游戏	资料	本	累
NO.2	新	新世纪福音战士2	PS2/BANDAI/11月20日/SLG/6800日元	111787	111787
NO.3	新	MARIO & LUIGI RPG	GBA/任天堂/11月21日/ARPG/4800日元	63839	63839
NO.4	2	MARIOKART DOUBLE DASH!!	GC/任天堂/11月7日/RAC/6800日元	40054	286946
NO.5	新	育成职业棒球队！2003	PS2/SEGA/11月20日/SLG/6980日元	36825	36825
NO.6	1	史莱姆森林DRAGON QUEST 冲击尾巴团	GBA/SQUARE ENIX/11月14日/AVG/5800日元	33451	101248
NO.7	5	太鼓之达人 三代目	PS2/NAMCO/10月30日/ETC/4500日元	23888	142973
NO.8	新	THE GETAWAY	PS2/CAPCOM/11月20日/ACT/6800日元	16560	16560
NO.9	3	SIREN	PS2/SCEI/11月6日/AVG/5800日元	15229	97287
NO.10	新	XENOSAGA EPISODE I RELOAD 权力之意志	PS2/NAMCO/11月20日/RPG/4800日元	14078	14078

本周日本销量榜 TOP 10

由于本周有大量新作公报数字，销量榜上共有8个新作上榜，当中日本方面最受欢迎的是SCE的《大众高尔夫4》及《SD GUNDAM G-GEN A》，反而在香港大受欢迎的《零 红之蝶》却只排第9，相比《大众哥尔夫4》只有十分一之销量。

NO.1 大众哥尔夫4（前回 新）
PS2/SCE/11月27日/SPT/5800日元
本 475269 累 475269

名次	前回	游戏	资料	本	累
NO.2	新	SD GUNDAM G-GENERATION ADVAMCE	GBA/BANDAI/11月27日/SRPG/5800日元	125019	125019
NO.3	新	WILD ARMS~Alter Code : F~	PS2/SCEI/11月27日/RPG/6800日元	102543	102543
NO.4	新	MARIO PARTY 5	GC/任天堂/11月28日/ETC/5800日元	100565	100565
NO.5	新	CASTLEVANIA	PS2/KONAMI/11月27日/AVG/6980日元	61389	61389
NO.6	1	POKEMON COLOSSEUM	GC/任天堂/11月21日/SLG/6800日元	49639	215744
NO.7	新	R : Racing Evolution	PS2/GC/XBOX/NAMCO/11月27日/RAC/6800日元	47434	47434
NO.8	新	蒙面超人 正义之系谱	PS2/BANPRESTO/11月27日/AVG/6980日元	45540	45540
NO.9	新	零~红之蝶~	PS2/TECMO/11月27日/AVG/6800日元	42006	42006
NO.10	4	MARIOKART DOUBLE DASH!!	GC/任天堂/11月7日/RAC/6800日元	39893	326839

日本主机销量榜

主机销量方面，由于PS2仍然有大量新作支持，加上主机减价，使得销量差不多接近十万。至于GC也因为POKEMON的关系而有三万的销量，GBASP方面也有回升，一周出售超过四万多部。

庆祝香港行货Xbox一岁生日

岁月匆匆，不知不觉，在今年11月22日就是行货Xbox的一周年生日。这部目前性能最强的家庭用电视游戏机，这一年里，在香港微软以及各大软件代理商的群策群力之下，使Xbox确实在香港有着不俗的发展，而伴随着它一周岁的生晨，将会展现更加精彩的游戏给广大的Xbox用户。

最全面的硬件性能

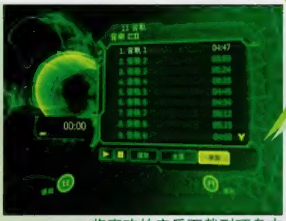
声色艺俱全

用Xbox尽享最佳影音效果

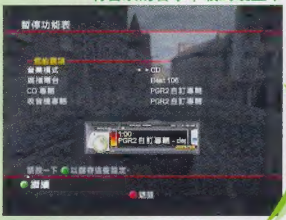
Xbox最大魅力就是那强大的硬件机能，曾为Xbox开发过软件的人，都力赞此部主机性能远超越目前同级机种。这并不单是其处理速度或是多边形机能的问题，而是用它制作游戏软件相当简单，大家都知道越容易掌握开发技术，制作出来的游戏质素就会越高。曾制作过人气格斗作品“《DOA》系列”的，拥有目前最高开发技术的TECMO公司的制作人板垣伴信也因此相当钟情于Xbox，而全力为它开发新作。

用声色兼备来形容Xbox相信是最贴切不过的，它本身能表现出超清晰及超真实的游戏图像，而且对应目前画质最佳的高解析度数字电视(HDTV)。在音效方面也很出色，能够支持各类数字信号的音频格式，大部分游戏完全对应杜比数码5.1环绕音效(Real-time Dolby Digital 5.1 surround sound)，使玩家获得无可比拟的临场感受。

内置硬盘的主机


将喜欢的音乐下载到硬盘中

Xbox是世界上首部内置8GB容量硬盘的游戏机，而且用途极为广泛，支持完整的游戏资料记录。特别是目前玩家最烦恼的记忆卡问题，即使记忆卡容量再大，始终都会有用尽的时候，结果使玩家在这方面要花费很多金钱。不过Xbox硬盘却可以直接用来储存游戏档案，而且还有不少游戏活用这个内置硬盘的功能，例如《BLINX》可以通过硬盘来进行独有的录像能力。此外玩家还可以将喜欢的CD音乐与歌曲下载到硬盘中，然后自行编辑，使之成为一部音乐点唱机。而且玩家还能在玩某些游戏时，播放那些已下载到硬盘中的歌曲，享受与众不同的游戏音乐。


在游戏中播出自己的音乐专辑

DVD电影播放功能

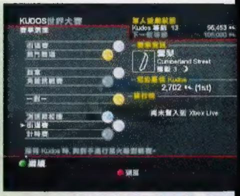
有了DVD播放组合便可看DVD影碟

Xbox作为一部家庭用视像游戏系统，打机其实只是其中的一项主要功能，而它同时也是一部多媒体视像系统，不但可以通过它来播放音乐，还能用来看DVD影碟！只要使用刚推出“激冬日套装”附送的DVD播放组合，就能提供完善的DVD播放功能，再加上Xbox本身对应各种高阶视讯与音效输出，能够媲美市面上售卖的其他DVD播放机。

中文界面及游戏

现在游戏机已是全球性商品，所以就连主机界面也是世界性的，在Xbox界面中可以自由选择多国语言，例如有繁体中文显示。部份Xbox游戏还能对应中文，例如刚推出的《PROJECT GOTHAM RACING 2》就是这样的游戏。

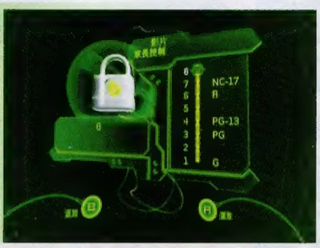
主机界面有多国语言可供选择


游戏中显示中文对大家来说当然最方便

自设年龄限制

Xbox独有年龄限制系统，目前的游戏软件及电影都有年龄评级，家长可在系统界面设定游戏及影碟的年龄限制，并且设下密码，那样就不怕小孩子玩到一些不适合他们的游戏软件了。

连播放电影的级数也能由家长控制



完整的上网功能

Xbox LIVE大大拓宽玩者视野

Xbox本身内置了高品质的宽频上网界面，只要配合日后推出的中文上网系统软件Xbox LIVE，就可以利用到它的上网功能。大家能够通过网络与世界各地的人进行对战，又或者获得厂方提供的新内容下载，无限拓宽你的游戏空间。而且Xbox也是首部引入语言通讯设备来上网的主机，大家可直接与其他地方的人进行交谈，打破要输入文字的不便与隔阂，而且还可自由进行变声，不怕被人认出来。

卡拉OK功能

快将推出的Xbox MUSIC MIXBOXER

Xbox玩家可使用其内置的麦克风大展歌喉。Xbox MUSIC MIXBOXER提供卡拉OK功能，无论是独唱，练歌又或是一群朋友合唱，都能自得其乐。它还有将音乐CD或音乐档案中人声部分删除的功能，再配合数码歌词技术，就能将最心爱的歌曲制作成为卡拉OK歌曲。

一家老少同时享乐

为庆祝Xbox在香港推出一周年，目前推出的震撼全港消费者的“Xbox激冬日套装”，使顾客只需付出港币1488元，就可拥有Xbox视像游戏系统(包括亚洲版主机及S型游戏操控器；三款精彩游戏，其中包括殿堂级游戏《HALO(最后一战)》，全新演绎的《TETRIS WORLD(俄罗斯方块)》及紧张刺激的《STAR WARS: THE CLONE WAR(星际大战：复制人全面进攻)》；还连同Xbox DVD电影播放组合。(原价总值港币2,576元)让所有的玩家全面进入Xbox的数码娱乐世界，普天同庆最欢乐的圣诞假期。

XBOX 行货大事回顾

10 月 7 日 微软亚洲版 XBOX 行货发表会

两大公司的负责人合照

11 月 22 日 行货 XBOX 面世

印有 XBOX 标志的 MINI 吉普车

行货 XBOX 正式登陆

发表会上试玩各款 XBOX 游戏

12 月 24 日 尖沙咀沙滩排球迎圣诞

活动的开幕仪式

四位靓女表演沙滩排球

2003 年

3 月 15 日 《最后一战》挑战赛

全力介绍首款全中文化 XBOX 游戏

3 月 30 日 XBOX 主机春季限量套装发售

随主机附送两款 SEGA 游戏

3 月 28 日 XBOX 巨型宣传流动盒

到处都可见到他的踪影

8 月 6 日～10 日 香港漫画节设 XBOX 展区

陈列了数十部XBOX供玩家试玩

容祖儿也亲临现场

7 月 26 日 XBOX 形象大使 BLINX 现身西九龙中心

BLINXBOX 与美女合照

10 月 30 日 时代广场万圣节活动

任何人都可试玩新作

大型万圣节游戏活动

8 月 29 日 天下无双 XBOX《真·三国无双3》套装发售

特别设计的《真·三国3》包装

BLINX 也到场打气

11 月 6 日 XBOX 与全港市民庆祝一岁生日

一百位 11 月 22 日出生的人可获赠蛋糕

11 月 12 日 XBOX 集激冬日套装发售

减价加送三款游戏，值！

各式赠品一览

XBOX 超级限量版熔岩灯

《BRUTE FORCE》送金属公仔

送沙滩排球公仔及手柄钥匙扣

买《PGR2》送限定版摇控车

主机装饰贴纸

精选游戏推荐

Xbox 至今已经推出了过百款的行货游戏，当中有不少出色之选，现在为大家精选一些必玩的佳作，在买机的同时也不妨将它们带回家中。当然 Xbox 出色的游戏绝不只有以下的这 8 款游戏，但购买它们肯定不会让你后悔。

HALO(最后一战)

评分 10

● Microsoft ● ACT+STG ● 1～4 人 ● 发售中 ● 港币 299 元

《HALO》是个科幻类主观视点动作射击游戏，玩者扮演地球最强战士MASTER CHIEF，对付全人类的共同敌人——外星异形。本作品集合了多种不同的战斗方式，从徒步作战到乘坐各式车辆作战。还能提供四人同时对战，甚至利用ETHERNET 线进行多达十六人的混战。厂方还配合亚洲市场，特别为游戏进行中文化。

PROJECT GOTHAM RACING 2(世界街头赛车2)

评分 9

● Microsoft ● RAC ● 1～4 人 ● 发售中 ● 港币 299 元

前作推出后大受欢迎，续集更加强化登场，游戏独有的KUDOS计分法经过进一步的改良，使玩家能够更易投入到游戏中。本作仍然拥有上百条赛道及过百款赛车可供选用，游戏模式丰富而多元化。最吸引的地方是该游戏是首款以香港实景作为赛道的赛车游戏，还完全对应繁体中文讯息显示。

魔牙灵

评分 8

● Microsoft ● ACT ● 1～4 人 ● 发售中 ● 港币 299 元

这是首款由日本Microsoft Game Studios开发的Xbox游戏，作为一款立体冒险动作游戏，以中世纪日本镰仓末期为战场，让大家体验前所未有的震撼心灵的格斗感受。游戏流程较为简单，大家不会因为某些谜题而裹足不前，让玩家纯粹地享受动作游戏的乐趣，加上独特的"龙击"及"狂乱"系统，必定令人大呼过瘾。

MIDTOWN MADNESS 3(世界疯狂赛车3)

评分 8

● Microsoft ● RAC ● 1～4 人 ● 发售中 ● 港币 299 元

《MIDTOWN MIDNESS 3》是个充满刺激感的驾驶游戏，玩者可任意从两个不同的国家的首都中选择其一，然后挑战不同驾驶职业的不同任务。每当你完成一种职业的各个任务，就会获得新的职业，并且得到该款车在其他模式中使用，操作上需要活用各种小路来横冲直撞，目标是在限时内比对手更快到达目的地！

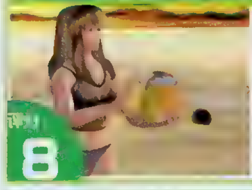
CRIMSON SKIES(皇牌飞行员：复仇大道)

评分 8

● Microsoft ● STG ● 1～4 人 ● 发售中 ● 港币 299 元

本游戏是一套结合好莱坞式动作类冒险电影的空战游戏。游戏背景设定在30年代，玩家所遇到的敌机将会是古老的战机，甚至是 Zeppelin 空中飞船。玩家将会扮演一位胆识过人的空军飞行员，操控10架装上机关枪、炮台、火箭炮等强力武器的战机，在充满危险的处境下完成任务。

DEAD OR ALIVE XboxTREME BEACH VOLLEYBALL



评分 8

● TECMO ● SPT ● 1～2 人 ● 发售中 ● 港币 299 元

格斗的游戏《DOA3》摇身一变成为沙滩排球游戏。在梦幻之岛上整整两个星期与《DOA》中的8位美女进行沙滩排球比赛。在游戏中您可以扮演《DOA》里的8位美女中任何一个角色，与一位搭档角色在这度小岛的任一处打海滩排球，交换礼物，以及晚上到赌场游玩，一起享受假日的悠闲！

SOUL CALIBUR II(剑魂II)

评分 10

● NAMCO ● FTG ● 1～2 人 ● 发售中 ● 港币 299 元

大受欢迎的刀剑格斗游戏《SOUL CALIBUR II》，以爽快刺激的玩法而驰名，它还是游戏机史上首款支持HDTV 720P(D4)超高解像度的对战格斗作品。Xbox版更独家拥有美国人气漫画家托杜麦法兰先生笔下最著名的角色SPAWN(再生侠)，再加上数之不尽的隐藏要素，是格斗迷非玩不可的游戏。

NEED FOR SPEED UNDERGROUND(极品飞车：飙风再起)

评分 8

● Microsoft ● RAC ● 1～4 人 ● 发售中 ● 港币 299 元

一款充满电影《狂野极速》风格的街头赛车游戏，玩者要从基本的做起，驾驶自己的车在夜间挑战其他对手，从而赚钱强化部件，装饰你的爱车，借此提高在街头赛车界里的知名度。游戏除了街头绕圈赛，还有计时赛、斗直路加速、玩甩尾斗分等不同的比赛方式，带给大家全新的赛车感觉。

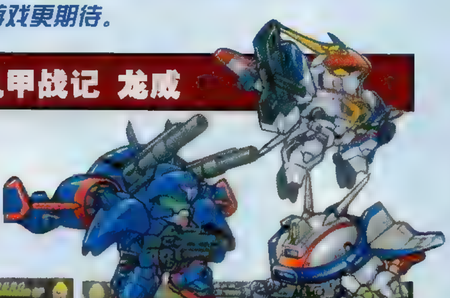
●BANPRESTO●2004年3月●SRPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●价格未定●http://www.banpresto.co.jp/

超级机械人大战MX
Text :Dr.Game Design : Kennie

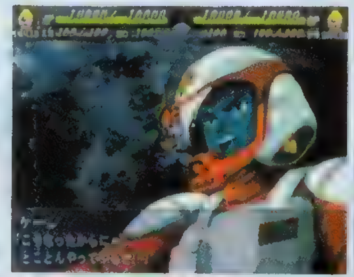
新参战作品画面终于公开！！

继续为大家带来有关游戏的最新情报，本次主要介绍两部首次在“《机战》系列”中登场的作品，以及两部大家久违了的作品，看过之后保证你对游戏更期待。

机甲战记 龙威

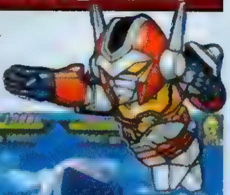


本次是龙威初次在PS2上露面，除了机体的动作更多，招式更华丽之外，当然也会加入大量Cut In画面！


龙威1型的驾驶员是主角若叶健。

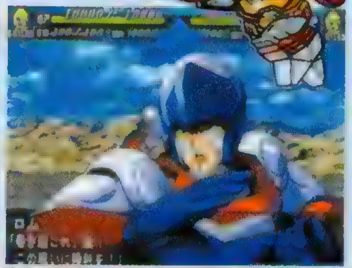
龙威系机体的武装和性能跟MS有点相似，包括肉搏战用的激光剑。

天威勇士 古罗洛斯之大反击

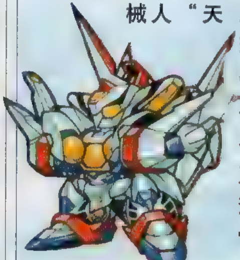


在《～IMPACT》中出尽风头的天威勇士，本次终于再度现身，不知本次是否加入新的角色和剧情？

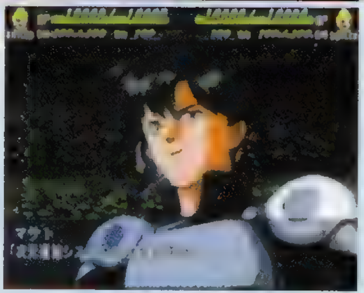
剑龙的大空真剑・稻妻二段斩是威力极强的必杀技。


本次剑龙在Cut In画面中更会做出各种动作！

新登场！冥王计划



神秘组织“铁甲龙”野心征服世界，但是在15年前，他们的巨大机械人“天之驰雷玛”被人夺去，现在，一个名叫秋津直人的人驾驶着驰雷玛，向铁甲龙及其麾下的八卦众发出挑战……


主角直人拥有双重人格！

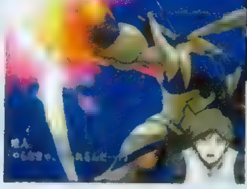
这部是以操纵风来战斗的八卦机械，风之兰斯达。

火之布拉依斯特和水之贾诺温的驾驶员是对孪生姐妹。

新登场！Rahxephon

故事描写巨大的圆顶状空间“TOKYO JUPITER”的形成，以及支配东京的谜之存在“MU”跟人类战斗的经过，故事发展以Rahxephon的操纵者神名绫人为中心，逐渐揭开“MU”背后的秘密之外，也交织出一段感人的爱情故事。

神名绫人是利用声音来控制Rahxephon的。


Rahxephon的必杀技之一是光之箭。

大迫力的开场画面公开！Part 2

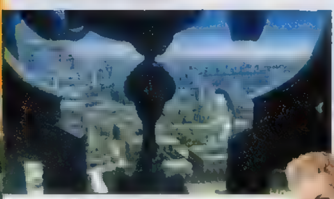
接着登场的是勇者雷登
打开真理之眼，一边吹散羽毛一边现身的Rahxephon
敌人蜂涌而出！
初次参战的驰雷玛在宇宙展开激战！
战斗由地面漫延至太空中！
梦之共演！！

©葦プロ ©GAINAX/PROJECT EVA.・テレビ东京 ©1997 GAINAX/EVA 制作委员会 ©サンライズ テレビ东京 ©ジーベック/ナデシコ制作委员会 ©ジーベック/1998 NADESICO制作委员会 ©创通エージェンシ サンライズ ©ダイナミク企划 ©ちみもりをAIC ©东映 ©东北新社 ©2001 BONES/ Rahxephon Project ©BANPRESTO 2004

新角色&大量游戏画面公开！

由SQUARE ENIX　第四开发部全力制作的《FINAL FANTASY XII（FFXII）》再次有震撼性的新情报公开！首次披露两位新角色以及大量游戏画面，以下还有两张未曾公开过的CG MOVIE画面。

步兵们展开近身肉搏战！



在达路马斯卡的钟楼上眺望市镇。

FINAL FANTASY XII

ファイナルファンタジーXII

●PS2●SQUARE ENIX●预定2004年夏季发售●RPG●1人玩
●DVD-ROM●价格未定●记忆容量未定●http://www.ff12.com/

【引导韦恩成长的两位“空贼”】

法兰一身野性的打扮，能力会否与狂战士相似呢？

巴菲亚和域拿族女战士——法兰是初次公开的新角色，两人之间具有很强的信赖关系，他们乘着飞空艇环游世界各地，不属于任何国家，是一对自由“空贼”。凭着丰富的经验和知识，引导着韦恩成长。

巴菲亚BALFLEAR

巴菲亚只会盗取坏蛋的东西，所以“义贼”是他的称呼。他对机械知识十分了解，是一位无国籍所属的自由人。与域拿族的拍档——法兰乘着飞空艇傲翔天际。对于一些出言侮辱女性的醉汉，巴菲亚会挺身而出教训他。

NAME:BALFLEAR
AGE:22
RACE:HUMAN

法兰FRAN

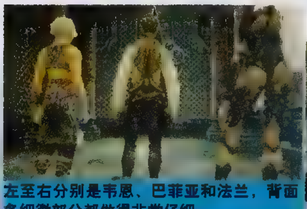
巴菲亚的拍档，精通各种武器，剑术与格斗技兼备的域拿族女战士。同样擅长机械的她，担任飞空艇的整备人员。由于域拿族比人类长寿，法兰的出生年龄是个谜。然而，与巴菲亚之间拥有跨种族的信赖关系是铁一般的事实。

NAME:FRAN
AGE:UNKNOWN
RACE:VIERA

韦恩、巴菲亚和法兰摆出一副战斗架势，由此可见在地图画面时，玩家可随意拿出武器。

【对话EVENT画面】

主角韦恩在游戏序盘与巴菲亚和法兰同行，以下是一段对话EVENT画面，所有都是REAL TIME PICTURE（即时多边形画面），看来质素比《FFX-2》更高，意味着新一集《FF》又向前迈进了一步。



左至右分别是韦恩、巴菲亚和法兰，背面各细微部分都做得非常仔细。

EVENT中的一格对话画面，拥有优秀身体条件的法兰也有办不到的事吗？

达路马斯卡帝国兵部队，中间装备了特别头盔的帝国兵是队长。

巴菲亚指责韦恩对法兰有所怀疑，可见巴菲亚和法兰是绝对相互信任的好拍档。

【新场景及战斗画面】

《FFXII》的移动画面采用全3D多边形地图，玩家可将视点自由变更。从以下的游戏画面，看见有近距离、远距离及从高处俯视向下的视点。

韦恩等人在牢狱迷宫内探索，这时将视点拉到高处，方便看清楚周围环境。

在广袤的沙漠中行走，移动时三位角色都会显示在画面中，不再只显示带头的角色。

战斗画面，韦恩挥剑攻击巨龙。留意画面下方的状态栏，除了HP和MP，右下角还有一项“ST.”，这究竟是什么呢？

Text:风之使者 Design:FREEMAN

© SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

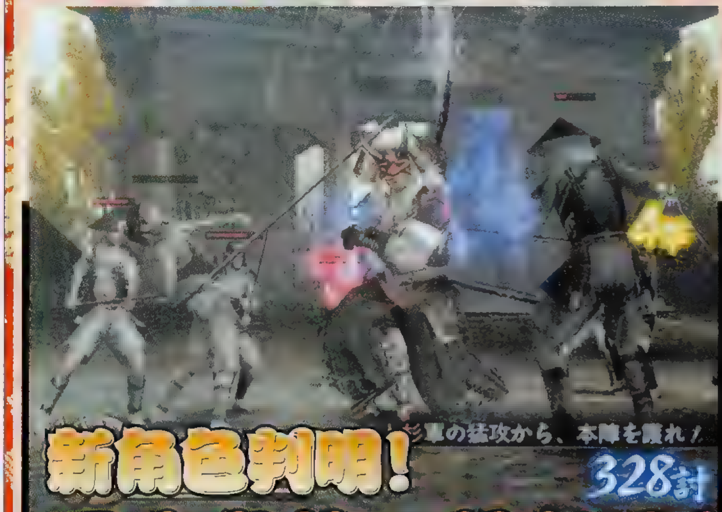
●KOEI●2004年2月11日●ACT●1-2人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●6800日元●http://www.koei.co.jp/

战国无双
Test:猫部 Design:MW

开场画面

在《战国无双》中，每关都会有不同的开场画面，而这次介绍的正是著名战役——川中岛之战的开场画面！真田幸村、原创女忍者角色、武田信玄以及上杉谦信统统都会参战！

© 2004 KOEI CO.,LTD.



新角色判明！两大名将+信长之妹？

戦国無双
SENGOKU MUSOU

系统沿袭《真·三国》，以日本战国时代为舞台，操控一众著名武将驰骋天下的动作游戏《战国无双》。这次又有新资料公布，除了追加三名新角色之外，更会介绍新任务的战斗地点。喜欢爽快感动作游戏的你又怎可以错过！

越后之龙 上杉 谦信

兵器名 波刃刀

上杉军大将军，禁欲的求道者。沉默寡言而喜怒不形于色，战斗的目的是为了寻求真相，除此之外对任何事物不感兴趣，拥有敏锐的战斗感觉，是战场上的艺术家。

有孤高之军神之称的上杉谦信，抢先上阵杀敌，令部下的士气大增！

甲斐之虎 武田 信玄

兵器名 将配

武田军大将军，是一个独行的战士，对自己的才华充满信心，确信可以凭一己之力取得胜利，在川中岛一役中与上杉谦信惺惺相惜。经常戴着一个鬼面具，令人难以摸清他的喜恶。

以将配使出绝技，大有风林火山之气慨！

戴上鬼面具的武田令人望而生畏！

信长之妹 阿市

阿市的武器剑玉的攻击范围相当广！

兵器名 剑玉，梅

个性率直，性格爽朗。不过由于兄长织田信长与其丈夫浅井长政在政治权力上的角力，令她左右为难而陷入痛苦的内心挣扎。

川中岛之战最强激战！

上杉军与武田军多次交锋之战场川中岛。是日本史上最多名将战斗的地方，由于山势险要，究竟哪方可以利用地形的优势取得胜利呢？

武田军

武田信玄与上杉提出休战的通告，可是上杉未回复。武田已经预感到战事将会再度爆发，于是再次提出战斗的指令。

一骑讨决战！

上杉军

上杉谦信见到武田军的炊烟渐少，相信他们准备退兵，因此号令全军从妻女山向武田军攻击。另一方面武田幸村抵达妻女山，发现敌阵空无一人，难道本阵已陷入危机？

上杉一举杀入武田的阵营！

两军主将对峙！终极对决！

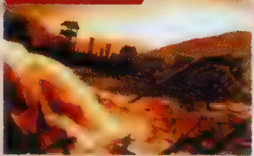
战场介绍

除了上回介绍的大阪城及小田原城之外，日本战国史还有不少战场，这将会统统收录在《战国无双》之内。今回将会介绍三个新收录的名城！

稻叶山城

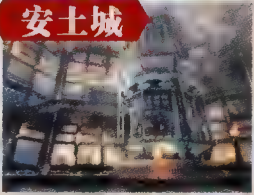
斋藤家的有名居城，也是织田信长君临天下的根据地。

上田城



两度击退德川家康的名城，也是真田昌幸创建立的城池。

安土城



信长操控天下的大本营，是绚烂豪华而坚固的城池。

安土城内

难攻不落的巨城，城内的版图更是由AI自动生成系统构造。

Xenosaga EPISODE II

ゼノサーガ エピソードII

Jenseits von Gut und Böse

【善悪の彼岸】

由NAMCO推出，以宇宙这个SF世界为舞台的壮大RPG《XENOSAGA》，系列作的第2集《XENOSAGA EPISODE II 善恶之彼岸》正作紧锣密鼓地制作，预定会在2004年内发售。本刊以往都单地介绍过前作人物与本作的关系等，而今次终于明了故事的发生时间，原来就是紧接前作结局马上发展，对于有玩前作的朋友来说相信会更能得到共鸣，而本期介绍的四位角色，将会是今集的故事关键。

米鲁丝亚纷争

在前作中，最后突破重重困难的紫苑和同伴们，本作开始时会从她们降落到第二米鲁丝亚星球开始。在这里，有紫苑隶属的韦古达二局在，因此她便先前去报平安。而有关第二米鲁丝亚，顾名思义以前曾存在过米鲁丝亚，为何会出现第二个米鲁丝亚？原来跟14年前所发生的事件有重大关系。

1. [illegible]

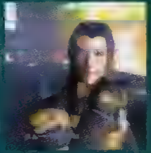
14年前的米鲁丝亚，街地上的合成人不明地出现暴走，开始进行街地的破坏。受到委托而坐上复座式机械人Asher进行调查的基奥斯和卡南，看到被破坏的街地震惊之余，他们更受到联邦机械人A.M.W.S.的袭击。

2. 是敌是友？

就在这个极度危急的情况下，一台绿色的联邦A.M.W.S.救了他们，轻易的一刀已能把其他A.M.W.S.一刀两断，可以想像得到驾驶者的技术是何等了得。

3. 机体中出现的韧

把多数的敌人收拾后，驾驶员从绿色机械人中出现，他的名字是韧卵月，更邀请基奥斯和卡南一同前去米鲁丝亚的心藏地带，究竟他有甚么目的？



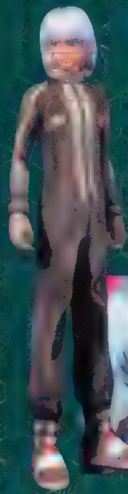
4. 宿敌登场

当来到米鲁丝亚主地带时，出现了阻挡三人去路的身影，他就是面上仍没有伤痕的玛克力斯，看来他跟韧卵月有着过节，相方在话后便开始了一场激战。

玛克力斯的伤痕就是如此得来。

被卷入米鲁丝亚纷争的4位角色

正如刚才提及的米鲁丝亚纷争，当中出现了四位关键人物，经过了14年时间，前作中已登场的基奥斯和玛克力斯，再遇上了当年米鲁丝亚纷争中出现的韧卵月和卡南，究竟他们的立场会有怎样的改变？当中可以解开前作是谜之少年的基奥斯身份吗？

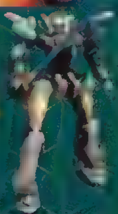


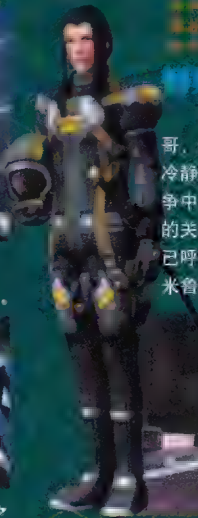
基奥斯

一个跟主线故事有重大关连的少年，虽然拥有常人所没有的特殊力量，但除了自己的名字外不会说其他的事情，就连他的身世，能力，是否失忆也无人得知，是个充满了谜的人物。

卡南

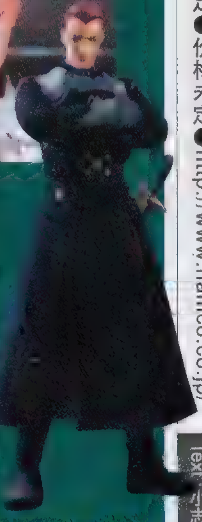
被组织韦古达施加TuneChip的特殊合成人，因为如此他缺乏感情的起伏，看来是被什么所控制着，似乎他是为进行的极秘间谍任务有关而被制造出来的合成人。





韧卵月

韧卵月是紫苑的哥哥，在任何场合也保持沉着冷静。在当年的米鲁丝亚纷争中，因为曾穿着联邦军服的关系，他是一名军人的事已呼之欲出，而紫苑在第二米鲁丝亚终于跟他再会。



玛克力斯

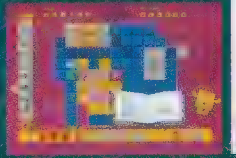
因为米鲁丝亚纷争而在历史舞台消失的U-TIC组织，玛克力斯就是该组织的指挥官。性格虽然自大充满自信，但他那股强大的实力却是備受肯定。

战斗画面公开

在前作中，战斗系统是以按下不同按键，随着输入不同招数组合而成的攻击，另外还可以在战斗中乘换机械去战斗，而在本作中，有关战斗系统虽然仍然未明朗，不过已经公开了部份战斗的画面。从画面上可以看到各人物华丽的必杀技仍然健在，乘座机械人的要素也会保留，而在人物的状态栏上还有EP、ST等文字，这究竟是代表了甚么？有关战斗的详细内容请留意本刊今后的报导。

演化游戏《Xenosaga Freaks》内容公开

距离《XENOSAGA EPISODE II 善恶之彼岸》发售还有一段时间，在此之前NAMCO还会推出一个FANS向的作品，一个称为《Xenosaga Freaks》的游戏。当中包括了对答选项式的AVG、组合文字的PUZ、以及详尽解说《XENOSAGA》世界观的DATA、还有此作的先行体验版。如果你自问是"《XENOSAGA》系列"FANS的话便不能错过了。



●NAMCO●2004年发售预定●RPG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.namco.co.jp/

XENOSAGA EPISODE II 善恶之彼岸

Text：小志幽凉 Design：Kennie

故事内容渐明朗·两位新人物登场

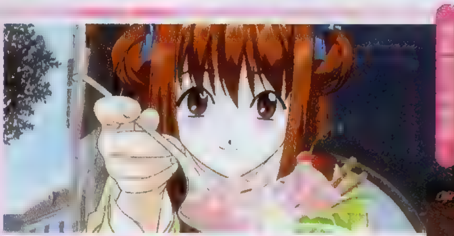
樱大战物语 神秘的巴黎

サクラ大戦物語 ミステリアス巴里

[illegible]

两·位·新·人·物·登·场

既然此作是一个全新的故事，那当然少不了加入全新的人物了。暂时已知道有两位新人物，分别是明智美纪和明智小次郎，两人不仅会被牵连到杀人事件中，当中还有描述美纪为成为舞娘而奋斗的故事，这么说会不会因选项的差异，而出现个别人物特有的结局呢？



在4岁时双亲逝世，此后便跟哥哥小次郎相依为命的美纪，感觉到看着哥哥就像看到父亲似的，所以总是跟小次郎形影不离。这样的一位少女为完成自己的梦想，决定前往巴黎留学，原因是在美纪10岁那一年，曾经看过帝国歌剧团演出的音乐活动写真“巴黎的恋人们”，因此受到影响才作出那样的决定。美纪单身来到法国后，幸运地得到古兰·玛的推荐，开始了在Chattes Noires当见习舞娘的生活。不过，她本人亦想不到会被牵连到本次的怪异事件中……

人物档案

明智美纪

名字：明智美妃
年龄：16岁
生日：1911年3月24日
血型：A型
出身地：崎玉
身高：154cm
体重：47Kg
喜欢食物：所有甜的食物

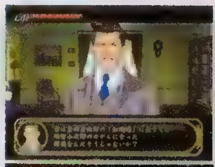
明智小次郎

名字：明智小次郎
年龄：26岁
生日：1901年6月13日
血型：B型
出身地：崎玉
身高：181cm
体重：71Kg
喜欢食物：豆腐

比美纪年长10岁的小次郎，由于父母早已去世，因此是她唯一的亲人和监护人。为了妹妹能幸福地生活，小次郎尝试做过多种的职业，当中还包括了短期海军的服役，期间还到过纽约和伦敦。另外，与剧作家金田金四郎是朋友的他，曾担当过戏剧“红蜥蜴”中登场名探侦的模特儿。本次前来巴黎的目的，是一心为了看妹妹美纪的舞蹈演出，但最终为了调查杀人事件而暂时滞留在巴黎。

加入全新的LIPS、OPENING

虽然此作纯粹是款AVG游戏，并不像正传般包含战斗的部分。但为了弥补上述的缺点，AVG部分将会获得强化，在选择对答的系统中，除了旧有的LIPS外，还会追加全新的LIPS，例如考验反应的SHOOTING LIPS等等。此外，还有代替光武战斗而加入的生命LIFE计，选择不同的行动生命值将有所增减，使之后的剧情产生一定的变化，确保给玩者带来新鲜感。另外有关OPENING主题曲方面，本次找来了负责演释美露、丝的声优来主唱，听说新OPENING的素质不低于《樱大战3》的OPENING，这实在值得大家期待啊！



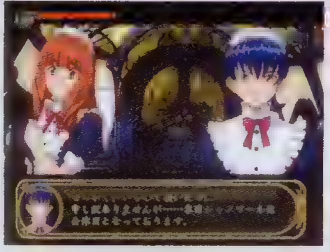
全新生命LIFE计用途仍然不明。

巴黎华击团的成员，看来也对失踪事件很担心。

本次主题曲由这两人主唱。

初回特典内容公开

暂定在3月推出的此作，已确认会包含专为PC用而设的初回特典。特典的内容丰富，包括了作品故事、人物、系统的介绍；MOVIE片段；原创WALLPAPER；SCREEN SAVER等，全部会一一收录在这张特典光碟中，如果自认为是《樱大战》FANS的话，相信也不会错过吧！



美纪与文莉[illegible]之间的[illegible]

●SEGA●2004年3月发售预定●AVG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●6980日元●http://www.sega.co.jp/

樱大战物语 神秘的巴黎
Text:良 Design:FREEMAN

ToHeart2 トゥハート

大人气恋爱游戏《TO HEART》续篇内容终于曝光，本次便通过游戏画面推想系统的变更，以及主要登场女主角的介绍！

在内心深处，你最想念的是……

●AQUAPLUS●预定2004年夏季发售●AVG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●价格未定●http://www.aquaplus.co.jp/●对应周边未定

To Heart 2
Text :Dr.Game Design : Kennie

新角色、旧舞台？

从少量已公开的游戏画面中可以看到，虽然所有登场的均是新角色，不过根据女角所穿着的校服，却会发现本次的舞台仍然跟前作一样，是同一所高校，这一点使旧作的FANS增加了不少亲切感；至于系统方面，相信仍是以前作为蓝本，即是以文字为主来交待剧情发展。

所有角色均是初次登场，但是所穿着的校服却与前作的大同小异

注意后面的学校和盛开的樱花，不错！这里就是前作的舞台了！

游戏画面与前作一样，都是在游戏画面上加入文字

8名登场女角造形公开！

与新画面一同公开的，还有8名女主角，不过有关的背景却只字未提，就让我们依照她们的外形来推测一下吧！

柚原木之实 Yuzuhara Kinomi

她是游戏中的第一女主角，与主角之间应该会是青梅竹马或是邻居的关系吧？

小牧爱佳 Komaki Manaka

从她含羞的表情上看，似乎是个内向的秀才型少女。

露丝·玛利亚·未空 Lucy Maria Misora

从她的名字上判断应是外国人与日本人的混血儿，极有可能是归国的转校生。

十波由真 Tonami Yuma

似乎是时常与玩者斗嘴的同班同学，此外也是个运动万能型的角色。

姬百合珊瑚 Himeyuri Sango

姬百合瑠璃 Himeyuri Ruri

一对性格极端的孪生姐妹，这样的设定已经是恋爱游戏中不可缺少的。

笹森花梨 Sasamori Karin

给人活泼好动感觉的少女，是典型的后辈小妹妹形象。

向坂环 Kousaka Tamaki

样子成熟的她可能是玩者的前辈，属于大姐姐型的角色。

©2004 AQUAPLUS　（图为开发中画面）

新作狙击

●SQUARE ENIX●预定2004年春季发售●RPG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.square-enix.co.jp

DRAGON QUEST V 天空之新娘
Text:Dr. game Design:FREEMAN

DRAGON QUEST V

本次送上《DQ V》的最新情报，笔者会通过新公开的画面与大家重温故事的内容，此外还会介绍新的迷宫画面，Fans们千万不要错过！

[illegible]关所内的士兵都对巴柏斯十分尊敬，看起来他真的不是一个普通的战士呢！

与父亲一同冒险的年幼主角

作为[illegible]的主角，在游戏开始时还是一个小孩子，由父亲巴[illegible]四处找寻宝剑。而巴柏斯是一名外貌严肃[illegible]巴柏斯带着主角[illegible]险有什么目的[illegible]在游戏中寻找了！

上图着紫色头巾的便是主角了，而站在他前面的当然就是巴柏斯！

每次战斗完结后，巴柏斯[illegible]个好父亲啊！

独自一人展开旅程

在游戏中也会有年幼的主角独自一人探险的场面，由于没有父亲在身边，遇上困[illegible]只能靠自己来克服了。究竟巴柏斯去了哪里？为什么会剩下主角一人？在[illegible]中，年少的主角踏出了冒险人生的第一步……

[illegible]在天台上闲聊，但是[illegible]很快便要结束了！

逐渐长大成人的主角

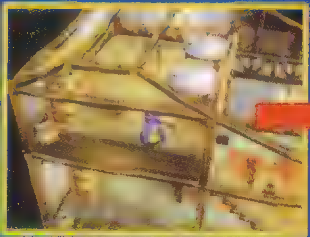
随着故事的发展，主角会渐渐长大成为青年，外表和[illegible]能力值也会有大幅度的变化。[illegible]自己无止境的冒险旅程，遇上不[illegible]的伙伴，[illegible]，行[illegible]下自己的人生之路……

在途中会结交各类人物，对冒险之旅有极大帮助！

与主角在一起的少女相当面熟，莫非她就是那个自[illegible]主角相识的女孩吗？

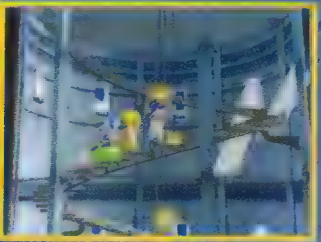
全新画面表现手法！

由超任版的平面卷轴画面发展到今天PS2版的立体3D画面，开发人员在[illegible]面的表现方面可谓下了不少苦功，务求使玩过超任版的朋友也会有新鲜感！

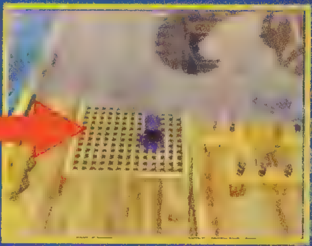


在[illegible]物内转动视点时，画面前方的墙壁会变成透明色，方便玩者寻找那些隐藏的物件。

乘[illegible]


这里似乎是钟楼或是灯[illegible]

[illegible]画面上方移动的主角，[illegible]面的[illegible]


但再向前走时，帆竟逐渐变成了透明[illegible]

© [illegible]

为争夺"神圣烛台"展开的"魔人擂台战"！

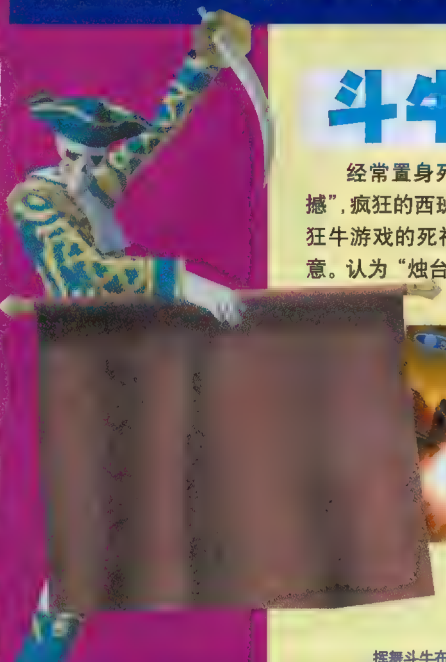
上次为各位介绍过本作的主角，在亚玛拿深界接受了轮椅老人的委托，夺回失去的神圣烛台。这件表面上看来是意外的事件，其实是由轮椅老人一手策划的陷阱！为了夺回烛台而与魔人作战的主角，与为了从主角手上夺去烛台的魔人……到底魔人间为烛台争斗的意义，与老人的真正意图是什么呢？

真·女神転生III NOCTURNE マニアクス

©ATLUS 2003,2004 DANTE from Devil May Cry2: ©APCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

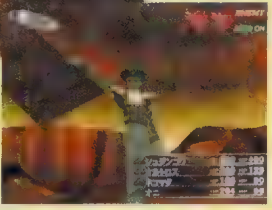
●ATLUS●2004年1月29日●RPG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●5800日元●http://www.atlus.co.jp/

斗牛士 Matador



经常置身死亡边缘，享受"死亡的震撼"，疯狂的西班牙灵魂。将人类的灵魂代替狂牛游戏的死神，举手投足间都充满着杀意。认为"烛台"应该属于拥有最强力量的战士，因而与主角战斗。

自认为最强的Matador到底真正力量有多强？



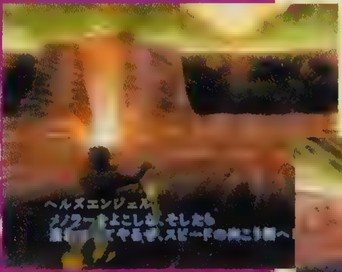
挥舞着赤色的斗牛布与长剑的魔人Matador，毫不留情地向主角袭击。

挥舞斗牛布的优雅动作背后，是无尽的杀机……

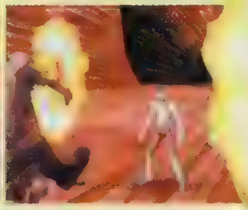
Matador的绝技"血之安达鲁西亚"，对我方全员同时作出攻击！战斗时间越长，恐怕危机越大！

地狱天使 Hell's Angel

以暴力为自己的宗旨，完全沉醉于飞车的暴走行为。它是由愤怒的灵魂所实体化而成的地狱的天使。驾驶着装有"炎之车轮"的摩托车，拥有比神更快的速度。经过的地方一草一木都会被摧毁殆尽。

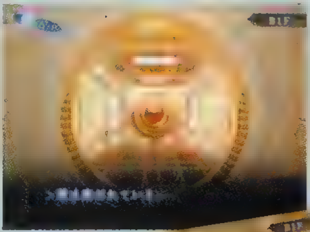


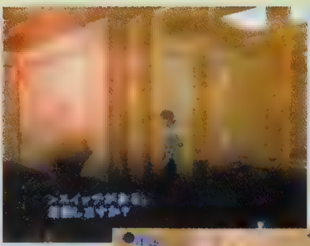
[illegible]的摩托车，向主角直奔而来的地狱天使，到底会使出怎样的攻击？



机关满布的迷宫

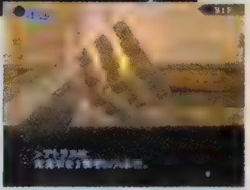
《真·女神转生III NOCTURNE MANIACS》中登场的迷宫，由不可思议的神秘空间所组成，当中设有种种巧妙的机关。而迷宫内，更有被称为思念体的灵魂，当中新追加的亚玛拿深界中登场的思念体，更似乎与"东京受胎"的异常现象有着密切的关系。从他们口中可以得知各样不同情报，借此解开故事的谜团。



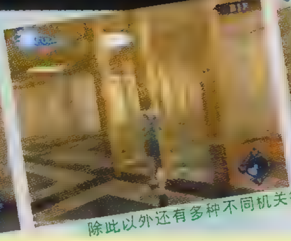


前面等待着主角的，到底是陷阱，还是真相的线索？

迷宫内发现被特殊力量所封闭的门，到底怎样才能将它打开？

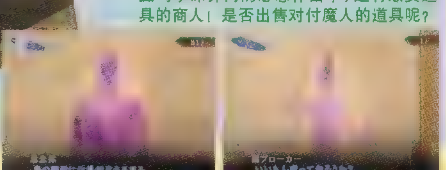


在亚玛拿深界还可以得到VORTEX界所不能得到的道具。



除此以外还有多种不同机关等待主角破解！

亚玛拿深界内的思念体当中，还有贩卖道具的商人！是否出售对付魔人的道具呢？



●KONAMI●2004年1月29日发售●STG●1人玩
●6800日元●DVD-ROM●记忆容量100KB

AIRFORCE DELTA~BULE WING KNIGHTS
Text :琇吉 Design : MW

AIRFORCE DELTA BLUE WING KNIGHTS

《AIRFORCE DELTA BULE WING KNIGHTS》是一款重视故事性的立体射击游戏。在游戏中，玩者可以选用不同小队的机师执行任务，发挥他们的长处以及了解机师们的个性。

© KONAMI & Konami Computer Entertainment Studios

剧情与射击融合的作品

本作最特别的地方就是加入了大量情节，从一般会话中玩者可以了解到每位角色的性格。而在空战时也会不断接收到来自同伴的通讯信号，使游戏变得像一套连续剧般发展下去。此外本游戏还收录了大量战斗机，包括一些现役或未完成的战机，喜欢空战游戏的朋友没可能会错过吧！

主角和也的前女友，原本是宇宙军事太空站“斯卡”的战斗机驾驶员，她跟和也的搭配被称为“黄金组合”。但海伦在斯卡太空站受到破坏后便失踪了，列入了死亡名单之中。事实上，海伦却是被O.C.C军所掳并将她洗脑，从此之后海伦的性格变得非常冷酷无情。

故事模式继报

STAGE 4 强行侦察

本来应该什么也没有的大峡谷，发现了突如其来的大量电磁波，为了调查这件怪事，第3小队被命令出发。

能够使用的机师

和也

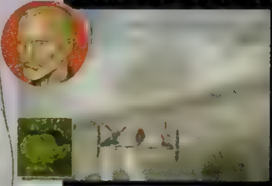
被称为死神的和也是本游戏的主角，也是第3小队的皇牌机师。

露斯

希望成为父亲曾经指挥的第3小队成员，是本小队的队长。

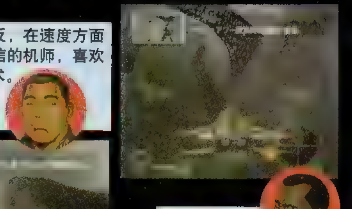
STAGE 5 重要人物掩护

受到O.C.C军袭击而逃离战地的火车，除了搭载一般难民外，还包括一位军中的重要人物在内，第3小队要立刻进行掩护行动。



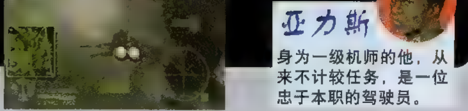
祖尔美

虽然是一位怪人，但却拥有极高明的驾驶技巧。



历奇

跟祖尔美相反，在速度方面拥有很强自信的机师，喜欢一击脱离战术。



亚力斯

身为一级机师的他，从来不计较任务，是一位忠于本职的驾驶员。

O.C.C 的正式名称是“Orbital Citizen Community”，他们是一群在宇宙中生活的人。由于O.C.C 军拥有极高的科技，差不多八成的惑星已落入他们手中。不过O.C.C 军的内部竞争也非常激烈，甚至出现对立的情况。以下是有关O.C.C 军的几位驾驶员的介绍。

敌对组织O.C.C军介绍

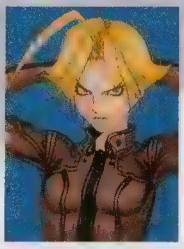
艾比鲁·云加

对自己拥有极强的自信，认为自己是世上最强的机师，视和也为头号敌人。

谢奇尔·基斯奇

美路华同盟航空队的队长。得到部下的信赖，是O.C.C 军中不能缺少的人物。

比艾露·基罗



由天才教育计划中培训出来的“人工天才”，跟艾比鲁是队中的一级机师。

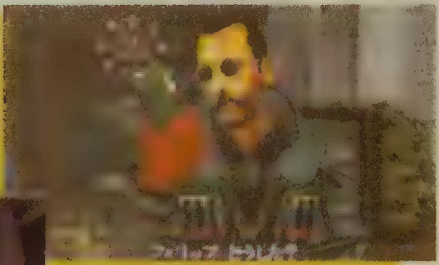
鬼武者3

人气动作AVG游戏“《鬼武者》系列”最新作，不再局限于战国时代，故事舞台会加入现代的巴黎，主人翁辗转于两个时空中与幻魔交战，其中包括比睿山和凯旋门等。全多边形的画面，配合多种大迫力的镜头转换，整体视觉上的演出效果绝对远胜前作。在本次的报道中，大家可以看到两位主人公“明智左马介(金城武)”和“雅克·布兰(让·雷诺)”的初期游戏内容。

●CAPCOM●2004年2月26日发售预定●AVG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●6980日元●http://www.oni-musha.com/●8M记忆卡，DUAL SHOCK 2

壹 平静的法国街道中的突发事件

舞台是现代的法国，在某咖啡店外，隶属于法国陆军的雅克正在跟儿子艾力通电话。雅克提醒儿子艾力小心上学会迟到，这些都只不过是日常的叮嘱罢了。不过突然间法国陆军的同伴传来紧急请求，到底发生了什么事？



喜欢在工作前到咖啡店休息一下的雅克。

贰 迎接最终之战的左马介

舞台是战国时代的日本，明智光秀率领大军进攻本能寺，左马介与众多武将已准备就绪，等待光秀的一声号令，全力攻入本能寺内，大家只有一个共同目标，那就是杀死信长。

历史上有名的明智光秀，将会重现在本作之中。

叁 与宿敌信长的对峙

单身闯入本能寺内，正向着本堂进发的左马介，中途碰上信长的家臣——森兰丸。对战中，左马介一刀斩向森兰丸，不过突然之间从脚底下出现巨大的光之旋涡，逐渐将左马介包围。

即使左马介已闯入寺内，信长却依然表现得非常镇定。

幻魔“三目”聚集在石阶上，左马介带头冲入寺内与幻魔展开激战。

左马介使出华丽的剑术攻击兰丸。

左马介被突然出现的光之旋涡包围着。

肆 地狱化的法国

幻魔军团竟然在法国市内出现，雅克被派遣到现场作支援，但却发觉用枪是无法对付幻魔的。就在此时，本能寺内被光之旋涡包围着的左马介忽然出现，随即把部分幻魔解决，可万万想不到的是接下来轮到雅克被卷入光之旋涡。其后，左马介遇上隶属法国陆军的女子米雪，以及幻魔界最高的科学家基诺迪尔史坦。

森兰丸

非常喜欢信长的侍童，外貌虽然女性化，不过其实却是一名美少年，性格比较冷傲。

米雪

法国陆军的中尉，深受同伴们的信任，肩负起部队队长的职责，头脑精明，更懂得使用各种枪械与格斗技。

织田信长

企图支配战国时代全日本的幻魔王，在研究“基诺迪尔史坦”的过程中，突然发生了意外，众多幻魔部下被带到2004年的巴黎去。

基诺迪尔史坦是幻魔界的科学家，懂得研制出实力强劲的魔物。

左马介出现后，雅克却被卷进光之旋涡里。

Text: MINAMOTO Design: FREEMAN

©Fu Long Production ©CAPCOM CO.,LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.

※图为开发中画面

●TONKINHOUSE●12月25日●AVG●1人玩●DVD-ROM●6800日元
限定版7800日元●记忆容量未定●http://www2.webcity.jp/da/

D→A:BLACK
Text:风之使者 Design:SL

由TONKINHOUSE开发的美少女AVG游戏《D→A: BLACK》会在圣诞节当天推出，一班靓靓女角陪你过圣诞！游戏中得到负极能量的灵魂会变成疯狂怪物，主角们肩负起狩猎怪物的使命。以下介绍游戏序盘的剧情及登场人物。

D→A BLACK

相遇 ACT.1

数日前，主角们在追击一只长有大翅膀的怪物时，Yuriel在交战中不幸受伤，谁知主角的同学夏希一直在现场目击事件经过。但一般人是看不见死神镰刀和怪物的，不知为何夏希能够看见。

有限时的分支选择

最初遭遇的敌人，战斗结果会令之后的事件产生变化。

再次拥抱 ACT.3

继夏希发现了主角的身份后，称主角为“主人阁下”的铃，还有以出浴姿态登场的惠都先生出现，种种事情令主角感到困扰，这时怪物再次出现在夏希眼前。

KEY CHARACTER

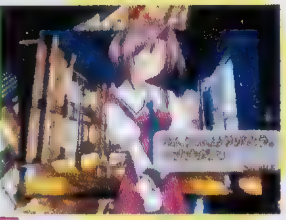
榎本绯色 & 御堂爱

绯色是夏希的亲友，因某些事故失去了家人，现在长期住院。夏希带主角去病院探望绯色时，遇见同级同学御堂爱。

KEY CHARACTER

神乐夏希 & Yuriel Arlencloyn

夏希是个表情丰富、活泼可爱的少女，在好奇心驱使下发现了主角与怪物交战的秘密，在随后的故事中占了重要戏份。协助主角执行任务的Yuriel是一位拥有治疗能力的天女少女。



好奇心旺盛的神乐夏希

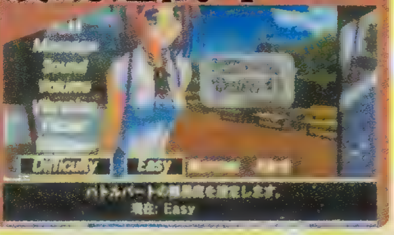
【游戏系统】

敌人集中攻击时，使用“防御”可减轻损伤，并趁机使用Yuriel的技能回复体力。遇到防御力高的敌人时，就要用必杀技对付，必杀技是防御无效及装甲无视的强力攻击。

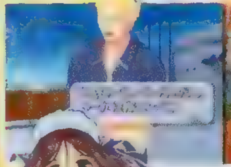
VS.犬形怪物

选择指令会消耗行动力（AP），AP会随时间自动回复。在众多角色之中，守护精灵阿铃的AP回复速度最快，活用她的辅助技能，对战斗有很大帮助。

EASY模式及跳过战斗



非常日的劝诱 ACT.2



第二天，主角在上学途中遇见夏希，当夏希问及昨晚发生的事情，主角因不知怎样回答而感到烦恼。事后与惠都先生相谈，大家都觉得奇怪。事件发生了一日之后，夏希受到怪物袭击。

KEY CHARACTER

铃 & 和泉惠都

铃表面上是个普通的女佣，实质是一位守护精灵。惠都则是怪物狩猎组织“白梦”所属的校医，很了解主角。遇到困难时，大家会聚在保健室进行作战会议。

阿铃称呼主角为“主人阁下”

© 2003 TONKINHOUSE CHARACTER DESIGN:村上水军

充满神秘的雪之村恋爱故事移植至PS2上，追加大量原创要素！

《SNOW》是一款拥有独特系统的游戏，描述在充满神秘感的雪山内所发生的恋爱故事。凭着游戏内充满个性的人物、富有创意的游戏系统而能够在众多美少女游戏中突围而出，成为了人气的名作之一。在较早前曾移植到DC的此作，如今终于宣布将会移植至PS2之上。而在PS2版中，还会加入全新的角色，即使曾经玩过PC版、DC版的玩家也会有新体验的。

●NEC INTERCHANNEL●2004年2月19日发售预定●AVG●1人玩●DVD-ROM●使用容量未定●7200日元●http://www.neic.co.jp/game/

故事简介

在遥远的从前，在天空上存在着龙，而龙是一位掌管天空的公主。一天，龙神公主爱上了地上的男子，然而这个却是不能实现的恋爱。龙降临到大地上，在逐渐被一片片白色的雪所覆盖的过程中，就像要把地上的男子完全忘记似的。故事发生在这个传说的数百年后，在相同的土地上，有一段爱情故事穿越了已逐渐远去的时空，交叉着悠长的记忆，而降下来的雪白得像要把真实埋没掉……

PS2版独有新女角—橘芽依子

在本次的PS2版中，最令人注目的当然要数原来是剧情角色的橘芽依子，将会以女主角的身份出场，去发展出一段感人的故事，理论型性格的橘芽依子，在游戏中会跟主角有怎样的发展呢？

她与澄乃是很要好的朋友。

橘芽依子的父亲橘诚史郎是村中唯一一所诊所的医生，也是雪月澄乃的班上好友，对于龙神传说非常有兴趣的她，做每一件事前都会认真去考虑。虽然她是理论型的女性，但却有非常难得的幽默感，而且出对主角出云彼方抱有好感，这么一来她不就是澄乃的情敌了吗？

答应照顾生病中的彼方的芽依子，从她的表情中看来相当幸福。

巫女装扮跟她研究的龙神传说有关吗？

其他女角们介绍

北里时雨

彼方在山上遇到的神秘少女，很少与村人们接触的她，就像一直在逃避而住在山上似的。而在她的脸上，总是流露出一副寂寞难耐的表情，但却跟森林里的动物们非常投契。

雪月澄乃

雪月杂货店的女儿，脸上总是流露着笑容，即使对方说谎话亦会完全相信，不会对人抱有怀疑。经常拿著甜包散步的她，最喜欢拿起画本写生，那份勇往直前面对困难的性格跟她那颗纯真的心一样令人难忘。

日和川也

彼方在森林内遇到的女子，性格天真烂漫，非常活泼精神。虽然不知道她为何出现在彼方身边，但每当看到接近她的女性时，只会因对方的“邪恶”而以雪球毫不留情地攻击。

若生樱花

彼方在龙神之社遇到的小女孩，总是抱着一只灰色的猫儿一起行动。说话的方式很奇怪，对于困境也会敢于去面对。性格虽然有点任性，但其实是一位很温柔的女孩子。

©2004 Studio Mebius/Visual Art's/NEC Interchannel

Legend编登场人物

时雨

龙神姐妹中的姐姐，外表充满了像神一般的气质，对于龙神所给予的任务都会忠实地完成，所以对白樱和菊花总是抱着严厉的态度。自己虽然遵守天界的规条，但实际上很担心妹妹，而同时间也恐怕自己会恋上地上的人。

风仙

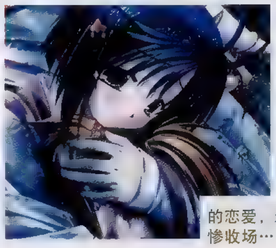
龙神之社的宫司・白樱之妹，自己身为巫女不断去修行，本身拥有一种能预知未来的能力。虽然强硬反对哥哥与龙神公主恋爱，但为了哥哥也有心软的一面，最终也阻止不了逐渐步入悲剧中的哥哥。

菊花

在龙神湖从天而降的龙神姐妹中的妹妹，而龙神传说也是由此而生。她跟姐姐时雨不同的是得不到龙神的欢心，而她本身的言行、喜怒哀乐也跟普通人没有两样，当然对恋爱的盲目也是一样。跟人类白樱遇上后，悲剧也从此发生。

Legend编故事公开

除了本编的故事外，当完成了特定条件后，可以进入隐藏的“Legend编”故事，以仍然未下大雪的龙神村为舞台，体验一个描述神社的宫司・白樱与龙神・菊花之间的一段悲壮恋爱故事，解明了百年前的传说。但不得不提的是，在“Legend编”中不存在任何的选项，是一个纯粹欣赏故事的模式。



人与神之间的恋爱，最终只有以悲惨收场……

SNOW Text：小志幽凉 Design：SL

●DATAM POLYSTAR●预定2004年春季发售●AVG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量160 KB●6800日元●http://www.datam.co.jp/product/hurrah/

ふらせら

由小池佑太郎原作，亦我吉一氏负责人设，在《月刊电击COMIC GAO!》好评连载中的人气漫画《ふらせら》在PS2上登场，这次会介绍登场人物及具独特的游戏系统。

STORY

在激烈的星际战争当中，主角搭乘的小型宇宙军舰被敌军击坠，不幸流落到充满海水的惑星。生还者共有五人，包括主人翁和一名相同遭遇的敌兵KONICA，在惑星上认识了“星之御使者”。但在燃料耗尽，通信机损毁的恶劣情况下，众人为了生存而展开艰苦的冒险，等待救援部队的救助。究竟有何方法逃出惑星呢？

这称为“波姆波姆”的可爱生物是故事关键

CHARACTERS

主角
SHOWYA

18岁少年，迪利达斯·卡捷尼重帝国宇宙军的一等水兵，因宇宙军舰遭敌军击坠，与其余四名乘员流落不知名的惑星。

KONICA
CV：井上喜美子

原本与主角们敌对的遇难兵，对主角等人的态度很差，其后因为没有自军的同伴而开始感到寂寞。

MARELTUTA
CV：广桥凉

在恶劣情况下仍保持着乐观心态，能够与原居民打成一片。实际上她讨厌战争，向往水之惑星的生活。

市野
CV：前田千亚纪

战斗要员制作出来的复制兵，一直接受不容许自作主张的教育。然而，她需要一种特别的药物来维持生命。

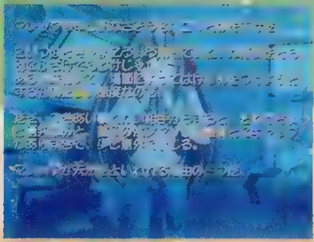
久理惠
CV：金月真美

她是主角的上司，为了返回战场，命令余下的生还者存活下去。从外表看来是一位漂亮的美人。

香月
CV：佐藤朱

对主角们感兴趣，居住在海岸附近，称为“星之御使者”的原居民，她需要照顾患病的姐姐。

SYSTEM



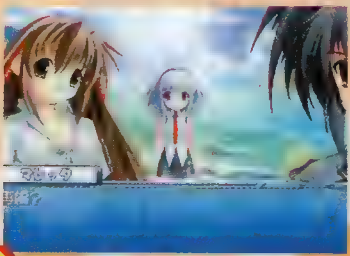
以小说方式表示主人翁独白

系统1：对话与独白

本作的角色对话采用一般AVG方式，独白则以小说方式表示。在AVG画面能够看到女角们的表情变化，独白部份让你了解主角的心声。在对话与独白画面都会出现分支，不同分支会影响之后的剧情发展，因应玩家心仪的少女，作出最适合的选择。

系统2：动态对话

游戏的对话部份采用“ACTIVE DIALOGUE（动态对话）”系统，以主人翁角度与女角们交谈。如图中所见，与不同女角对话时，玩家视点会有所改变，这种充满临场感的对话方式，玩起来更有投入感。



与MARELTUTA交谈时，久理惠偏在画面右边。

接着与久理惠对话，画面即时产生变化，视点转向久理惠一方。

Text:风之使者 Design:SL

ふらせら

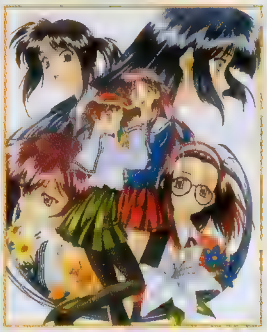
© 2004 DATAM POLYSTAR

Sentimental Graffiti ～約束

描述十二个分散在全日本不同城市女主角的恋爱游戏《SENTIMENTAL GRAFFITI（青涩宝贝）》，曾经一度在SEGA SATURN上大受欢迎。随着作品小说化的同时，与小说同名的游戏《SENTIMENTAL GRAFFITI 约束》也会在DC上登场。

转校生主角与女主角们的相遇与别离

《SENTIMENTAL GRAFFITI 约束》是由同名小说所改编而成。

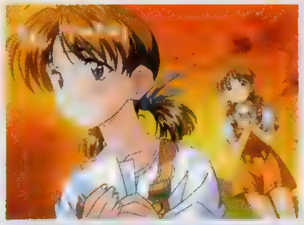


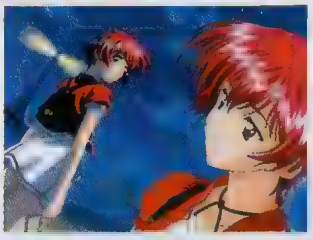
本作以主角与青梅竹马的安达妙子分别开始，转校至全国各地的主角与女主角们的相遇与别离。由于父亲的工作关系，反复多次搬迁的主角，与新学校认识的女主角间只剩下淡淡的回忆和思念，就再次突然迁移至其他城市。本作分别收录了以12名女主角的不同角度，叙述各人故事的12个段落。当中不能缺少的当然包括了美丽的CG画面。

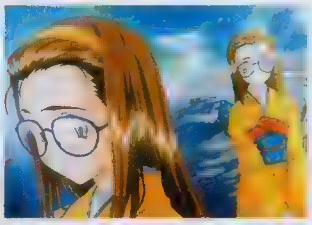
女主角的性格与前作可有分别？

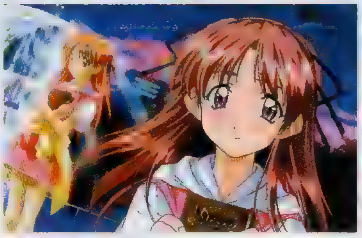
由于本作是讲述12位女主角回想与主角之间的故事，所以本作的故事也会以《1》的发生时间为舞台。正因如此，女主角们的性格和造型也会与《1》出现时相近。即使是从《2》开始接触《SENTIMENTAL GRAFFITI》系列的玩者，也可以从中理解12名女主角的过去。并且从女主角的眼中，了解“回忆中的少年”，也就是《1》的主角，到底是怎样的一个人物。

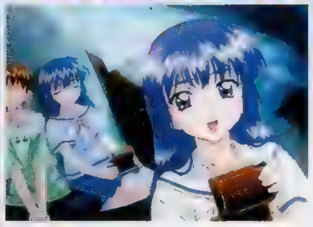
甲斐智久氏笔下的封面插画











《约束》与“《SENTIMENTAL GRAFFITI》系列”以往的作品同样，同样由甲斐智久氏负责担任执笔。经历多时没有推出的“《SENTIMENTAL GRAFFITI》系列”作品，本次将会以六名在同名小说《约束》的封面上登场的女主角作封面的插画。而其余六人的封面插画，则预定在DC上推出的另一个“《SENTIMENTAL GRAFFITI》系列”新作《再会》推出时送上。

《SENTIMENTAL GRAFFITI》系列登场的12名女主角

泽渡ほのか

住在札幌，十分喜欢马的女孩。性格温驯，有点男性恐惧症的样子。

保[illegible]美由纪

重视礼仪，为人认真的女孩。就读金泽的升学学校，成绩相当优秀。

杉原真奈美

为人内向文静，高松出生的女孩。经常因为病弱的身体而感到烦恼。

[illegible]

青森出生，喜欢照顾别人的女孩。喜欢处理家事，对流行事物一窍不通。

山本るりか

在名古屋便利店兼职的高中生。待人有礼，性格开朗的女孩儿。

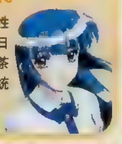
七濑优

住在广岛，喜欢独自旅行，性格冷傲的女孩。喜欢仰望晚上的星空。

永仓えみる

家住仙台，充满活力的高校生。说话总会带着奇怪的尾音。

绫崎若菜



在京都居住，性格稳重的传统日本女性。精通茶道、弓道等传统艺能。

松冈千惠

在学校生活以外，同时参与乐团活动的高校生。外型比男孩还要酷的女孩。

[illegible]

容易与人熟络，住在横滨，性格开朗的女高中生。以投身艺能界，成为偶像为目标。

森井夏穗

性格明快，黑白分明的女孩。隶属大阪高校的陆上部。

远[illegible]

自尊心强，不喜欢认输的长崎高校生。作为小提琴家，拥有相当名气，实力超群。

©2003 NEC インターチャネル/スタジオコミックス/角川书店　原作 大仓らいた　人物设计 甲斐智之

新要素对战模式大公开+&!

●SQUARE ENIX●2004年1月22日●RPG●1人玩●DVD-ROM●175Kb↑●6800日元●http://www.square-enix.co.jp/●对应BB Unit，杜比Pro Logic II

STAR OCEAN 3 Till the End of Time:DIRECTOR'S CUT

Text:Dr.Game Design:Kennie

游戏的正式发售日终于决定，而且更公开了大量新要素及其他追加的内容，例如对战模式的详细流程等，相信每个Fans都已迫不及待想一窥全豹吧！

新要素重点介绍

在圣王国史赫治任职的一位施术师，拥有比艾妮娜和亚莎拉更丰富的知识，曾经为先代女王而征战沙场，是古妮亚的亲生父亲。不过现在已经退役，还独自一人到了世界的最北端进行探险。

1.新的同伴

《STAR OCEAN 3》中在暗处协助主角队伍的米拉吉，今次会加入队伍成为正式的同伴！此外新登场的人物安德雷・赖兹巴特也会与主角一起并肩作战！

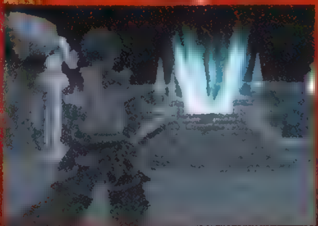
米拉吉的实力与克利夫相比也……是值得信赖的同伴。

安德莱．赖兹巴特　安德莱是斯哈捷军总司令古妮亚的父亲

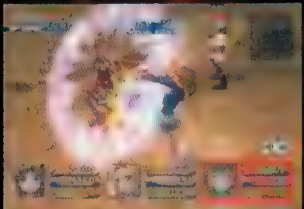
2.新的迷宫

本次游戏也追加了两个新迷宫，分别是萨菲利奥水中庭园和乌鲁撒石窟寺院，每个迷宫都栖息着大量强敌以及各种陷阱装置，是对主角实力的一大挑战。

萨菲利奥水中庭园虽然景色……是怪物的巢穴


在乌……，竟会遇上……敌人！

3.新的模式


可以好像格斗游戏般进行1对1或3人的战斗

当取得某件道具之后，便可体验到追加的对战模式，玩家可选择3个角色进行对战，而且游戏更为每个角色预备了不同的服饰，让玩者可选择以相同角色来对战。

4.新的系统

在上集中的反击技也经过了改良，每次在成功使出反击之后，画面也会出现175%等字样，代表攻击力上升了的数值，即是说角色若能持续使出反击的话，攻击力便会大幅度提升！

在平常时的战斗或对战中也可使用反击

主角新造型公开！

菲特4P造型

看起来有点像校服，莫非这个就是菲尔特上大学时的样子？

索菲亚4P造型

以黑白色为主色调的服装，苏菲亚甚至连头发也染成了白色来配衬。

对战模式内容解说

游戏中的角色大致上分为近距离型、平均型等3种，玩者要根据对战的内容来选择角色的种类和设定所使用的特技，例如在1对1时便要选用近距离型，而3人互相对战时则远距离型角色也能发挥威力，由于在3人对战时其中1人是由电脑操作的，因此玩者要好好思考如何作战，才能成为最后的胜利者。

选择合适类型的角色来参战是胜负的关键

原本擅长远距离战斗的苏菲亚也备有近距离的装备供玩者选用

对战模式流程：

选择对战方式
先在此决定参战的人数和设定时限

选择角色
玩者可在此选择使用的角色及类型

每个角色都备有多种服饰造型供玩者选择

选择舞台
选择对战时的战场，玩者可在曾发生战斗的舞台中自由选择

战斗开始！

© 2004 tri-Ace Inc./SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved（图为开发中画面）

克里夫、罗杰对战模式彻底指南！

STAR OCEAN Till the End of Time
スターオーシャン3 ディレクターズカット
DIRECTOR'S CUT

●SQUARE ENIX●2004年1月22日●RPG●1人玩●DVD-ROM●175Kb↑●6800日元●http://www.square-enix.co.jp/●对应BB Unit，杜比Pro Logic II

前面已为大家介绍过经过改良后的各项新要素，以及对战模式的基本内容，现在再接再厉，继续讲解另外两名角色：克里夫和罗杰的对战窍门。

克里夫·费达　平均型

克里夫拥有快速的通常攻击，是接近战的专家，此外由于HP较其他角色为高，战斗时可以使用消耗大量HP的强力战斗技巧。克里夫的有效连技包括以中距离轻攻击的Stright连接Flash Chariot，是简单有效的连续技；另外当近距离的重攻击命中后，可把对手轰飞，趁其落下之际接上轻攻击，然后马上使出Flash Chariot+Might Hammer，虽然比较复杂，但是威力极强。

克里夫的特技威力是所有角色中最高的。

活用上面介绍的两招连系，定会所向无敌。

注意MP攻击

不过克里夫也有其弱点，就是MP值极低，因此如果遇上以MP攻击为主的对手时便很容易陷入苦战中，必须小心注意。

开始时克里夫的MP只有300，只要受到安东尼的一招MP连续技便会失去一半。

克里夫4P造型

克里夫的4P造型最注目的是其一头黑发，此外连上皮带的牛仔裤和羽织外套也相当有型！

经过金发、赤发和古铜色皮肤之后，克里夫终于有比较正统的形象了！

罗杰·S·赫思利　远距离型

罗杰的通常攻击除了远距离轻攻击之外，其余的招式也是大动作的招式，使用时要谨慎；罗杰有效的连续技不多，主要是在远距离发动Tri-Funnel，再趁机接近以近距离轻攻击+近距离重攻击，会有不错的效果。

近距离的轻特技可快速地打倒对手。

Hit Whip是跳跃后以电鞭攻击，命中的话更可把对手拉近。

Tri-Funnel的使用方法

如果在远距离连续使用Tri-Funnel的话，几乎不会受到什么攻击，但是相对地所消耗的HP也相当大，因此倒不如用来作为接近对方的手段。

每次使出Tri-Funnel均会消耗HP950，因此不可胡乱使用。

罗杰4P造型

4P的罗杰胸口扣上警章，腰间挂着双枪，加上头上的牛仔帽，活脱是一个西部警长的样子。

看见小罗杰挥动斧头，真是十分可爱啊！（图为开发中画面）

© 2004 tri-Ace Inc./SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

STAR OCEAN 3 Till the End of Time:DIRECTOR'S CUT
Text:Dr.Game Design:Kennie

赛道&收录车辆初次公开!

以飙车族的生活为主题的“《街道～BATTLE》系列”最新作《街道BATTLE2》又有新情报公开了，本次会主力介绍两条初次公开的赛道以及部分登场车辆。

箱根赛道

前作也曾采用的春季箱根赛道，由于赛道上铺满花瓣，即使是晴天也相当湿滑，赛道全长约5公里，高低差为256公尺。

阿苏赛道

位于熊本县的乌帽子岳和杵岛岳之间，由草千里滨的阿苏火山博物馆至米冢，全长约6公里，特征是长长的直路和大量中高速弯角。

部分收录车辆公开

接下来为大家介绍游戏中登场的车辆，除了广受飙车族欢迎的跑车之外，家庭车、小型车甚至是旅行车也会收录其中。

玩者还可自行改装车辆及转换颜色

GRP DEMO CAR

以本田S2000为蓝本改装而成的示范用特殊车辆，安装了高出力的引擎。

其他登场车辆:

本田ACCORD EURO R

本田Fit

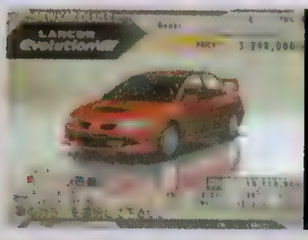
万事达RX-7(FD)

万事达RX-8

万事达Axela

万事达Axela

三菱COLT



三菱LANCER Evolution Ⅶ

SUBARU LEGACY Touring Wagon

SUBARU LEGACY B4

丰田CALDINA

丰田CELICA GT FOUR

丰田Vitz RS

日产Silvia S14前期型

日产Silvia S14后期型

日产FAIRLADY Z

And More......

●元气●2004年2月26日●RAC●1至2人玩●DVD-ROM●200Kb●6800日元●http://www.genki.co.jp●对应GT FORCE

街道BATTLE2 CHAIN REACTION
Text :Dr.Game Design : Kennie

© 2003 GENKI(图为开发中画面)

虽然游戏仍未有确定的发售日期，但是开发工作确已进入最后阶段，在公开过一些游戏的新要素之后，本次便为大家集中介绍两条难度较高的赛道。

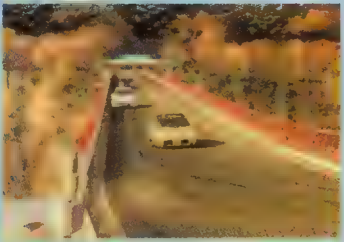
BATTLE GEAR 3

上级&超上级赛道彻底分析！！

上级赛道

赛道结构

上级赛道以美丽的秋季风光为背景，途中需穿越水坝来进行比赛。除了两段直路之外，其他区域均是连续的中、低速弯角，尤其是其中数个“发夹弯”更加是影响胜负的关键。



推荐车辆

丰田MR-S

丰田唯一中置引擎跑车MR2的后继敞篷跑车，把引擎安装在小型轻量的车身中央，令车子拥有极高的回旋性能。

万事得ROADSTER

在世界各地创下极佳销量的轻量级敞篷跑车，虽然基本设计较为古旧，但由于前轮驱动系统使操控感非常出色，因此广受车迷欢迎。

解说

遍地红叶加上在黄昏时分比赛，使整条赛道散发出金黄色的光辉，是游戏中数一数二的美丽赛道，由于赛道以桥和水坝为主，整体来说此赛道相当狭窄，是非常考验玩者驾驶技术的一条赛道。

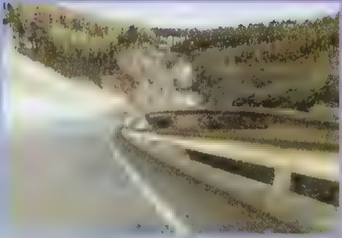
要使用转弯性能较佳的车才能取得优势。

由于路幅狭窄，故此一旦落后便很难追上。

超上级赛道

赛道结构

在短短的直路之后便马上转入低速弯角，车手必须准确地掌握刹车的技巧才能有胜算，而且“发夹弯”的数目比上级赛道更多，稍有出错便会被拉开与对手之间的差距。



推荐车辆

三菱LANCER EVOLUTION VII

只是为了在WRC中争胜而制造的车辆，当然其极高的性能也可在不同的赛道上发挥。

同样是在世界越野车坛中数一数二的名车，跟LANCER是多年以来的竞争对手，两者胜率各半。

SUBARU IMPREZZA STI

解说

与上级赛道的秋季景色不同，本次超上级赛道是以严冬为背景，气氛萧杀，幸好在赛道两旁加入了一些观众，才令游戏气氛热闹了一些。这条赛道最大的难点是连绵不断的发夹弯，非常讲究车辆的性能与车手技术之间的配合。

“发夹弯”对赛车游戏高手来说其实是家常便饭。

精彩而激烈的比赛即将展开！

© TAITO CORP.2002,2003 （图为开发中画面）

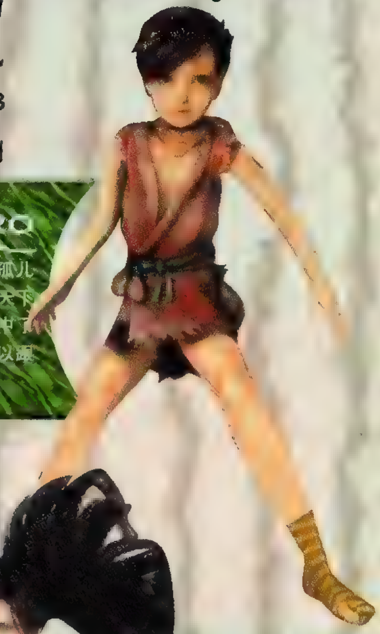
●TAITO●预定12月下旬发售●RAC●1至2人玩●DVD-ROM●1190KB●6800日元（初回限定版7800日元）●http://www.taito.co.jp●对应GT Force BB Unit Network Adapter

BATTLE GEAR 3
Text: Dr.Game Design: Kennie

●SEGA●2004年春季发售●AVG●1人玩●价格未定●记忆容量未定

《DORORO》是改编自手冢治虫同名漫画作品的冒险游戏，主角之一的百鬼丸为了寻回被魔神夺去的48处身体部份而展开旅程，剧情峰回路转、紧张刺激，是十分具水准的作品。

人物介绍



DORORO

自出身以来便是孤儿的DORORO，自称是“天下第一大盗”，因为看中了百鬼丸手上的刀，所以跟百鬼丸一起展开旅程。

百鬼丸

被魔人们夺去了身体各部分的人物，为了从魔人手上寻回自己的失去了的身体部位，决定跟魔人决生死。

金小僧

带导百鬼丸到万代村的妖怪，因为金之精灵的原故，令它拥有不限的金钱，但却因为恐怕死后会失去所有财产，所以很希望百鬼丸来帮助它决解这个问题。

达他利

在身体上生长了过百只触手，小型像虫一般的妖怪。虽然身型庞大，移动缓慢，但它懂得使用念动力，令四周的东西飘浮于空中，一种拥有极强[illegible]力的妖怪。

DORORO与百鬼丸分别行动

虽然DORORO与百鬼丸会一起展开冒险旅程，但很多时二人都会分别行动。由于DORORO身上没有任何武器，所以当玩者操控DORORO时，通常是以收集情报为主。相反，当使用百鬼丸的时候，就要跟妖怪们拼过你死我活。在游戏中，两个主角分别担当着不同的任务，也许是本游戏的特色之一。

白热化的战斗

《DORORO》是一款以动作为主的冒险游戏，在城镇外曾经会遇到不同的妖怪需要玩者出手收拾。因此除了感情浓厚的剧情部分外，战斗方面非常紧凑和激烈。百鬼丸的手腕装上一把刀作为假手，成为了他战斗时的主力武器，再配合上其他各类型的武器，让百鬼丸能在战场上尽展雄风。

用手上的刀进行攻击

用义足的大炮攻击

与魔人之战的序章

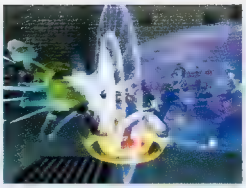
村中寺院的主持

第一个舞台是被袭的代村

在游戏的第一章，百鬼丸及DORORO二人一起到达了山间的一条小村落“万代村”。在万代村中，百鬼丸遇了妖怪“金小僧”，拥有永远用不完金钱的“金小僧”，对死后会失去全部金钱而感觉很烦恼，希望主角们能够助它一臂之力。

©手冢プロダクション ©SEGA WOW 2003 Character Design ©RED

バーチャファイター CYBER GENERATION サイバージェネレーション ジャッジメントシックスの野望 TM



SEGA在新作发布会上一连公开多款令人注目的游戏，当中包括“《Virtua Fighter》系列”10周年纪念作《Virtua Fighter GYBER GENERATION Judgement Six之野望》，该作品将会同时制作成PS2版及GC版，暂时预计2004年的夏季推出。本次新作最为人注目的地方，就是改以动作RPG方式来制作，绝对令人期待。

新世代幻影战士登场！！

内容简介

在近未来的世界里，居住在海上都市“亚古罗普斯”的14岁少年西尔，在互联网上的虚拟世界“尼古沙治”与敌人展开激烈的战斗。身份是TREASURE HUNTER的“西尔”，在潜入“尼古沙治”之时遇上了不可思议的事件，发现名叫“Judgement Six”的组织一直在背后操纵着这世界，其后围绕着收录了传说竞赛中格斗家战斗数据的“Virtua Soul”，西尔、“J6”以及众多登场人物，将发展出一段精彩刺激的故事。

本作的主人翁西尔，即将与敌人在网络世界中展开大激斗

少女杜嘉的存在，会给主角带来什么影响呢？

简易操控法

操纵方面，使用ANALOG摇杆来移动，攻击只需要一个按键便可以发动，连续按下可轻易产生出组合技，再配上不同方向的移动，任何复杂的必杀技都可使用出来。再者，本作设有LOCKON及雷达搜索系统，无论是攻击或调查都相当方便。

使用摇杆操纵角色在全立体的舞台上移动。

角色还会使出颇多特殊动作，例如使用光线飞索攀登到高层大厦的顶上。

战斗攻击技

“Virtua Soul”里面封印着历代“VF”格斗家的奥义，TREASURE HUNTER收集这种道具，便能够将奥义组合成“COMBINATION攻击”，如JACKY的“脚刀”和AKIRA的“修罗霸王靠华山”等必杀技，将会重现玩家们的眼前。除此之外，登场角色还可以使用“BOUND COMBO”，配合奥义招式一起发动，有机会施展出独有的攻击技。

向空中的敌人进行攻击，画面充满华丽的效果演出

主要角色介绍

西尔

父亲是开发“尼古沙治”软件的技师，与家人居住在海上都市“亚古罗普斯”，性格开朗但固执的平凡少年，一旦决定的事必会贯彻始终。

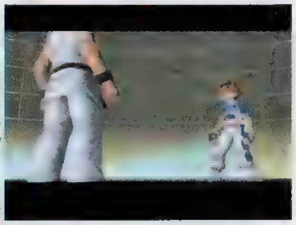
杜嘉

居住在“亚古罗普斯”的15岁少女，与兄长的关系相当恶劣，经常处于对立的状态。由于不信任别人，所以经常以冷淡态度对待人。

邪恶组织的关系

本作里出现的邪恶组织“Judgement Six(简称J6)”，其实早在系列第二作中已经存在，这个神秘组织从世界各地召集众多武艺高强的格斗家，参与一场激烈的格斗比赛。因此，通过称为“J6”的神秘组织，能够肯定本次新作与“《Virtua Fighter》系列”的关系。

AKIRA与西尔的相遇，双方关系究竟是敌是友？



●SEGA●2004年夏季发售预定●ARPG●1人玩●媒体未定●记忆位未定●价格未定
●http://www.sega-am2.co.jp/vfcg/●PS2版对应8M记忆卡，DUAL SHOCK 2，GC版对应GC记忆卡

Virtua Fighter CYBER GENERATION Judgement Sixの野望
Text: MINAMOTO Design: Kennie

© SEGA.2004 Animation Program and Data Developed by SEGA-AM2

●日本一SOFTWARE●暂定1月22日●SLG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量287KB以上●6800日元●http://www.nippon1.co.jp/

PHANTOM BRAVE
Text：文[illegible] Design：Kennie

以系统创新，内容丰富的SLG作品为人所认识的日本一SOFTWARE，即将在来年1月22日推出全新一集SRPG作品《PHANTOM BRAVE》。该作采用了独特的“CONFINE”和“PROTECTION”系统，让游戏整体的灵活性和战略性也提高不少。本次将会为各位送上新公布的“PROTECTION”系统，以及各类道具用作装备和CONFINE的特色。

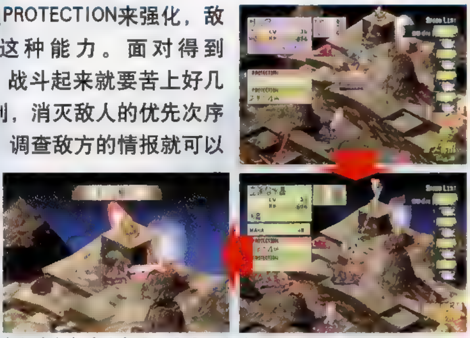
PROTECTION　利用地形强化你的角色！

所谓PROTECTION，就是版图上的道具与角色间互相产生的支援效果。“提供效果”与“接受效果”的双方会以银色的线连结。与系列的其他作品同样，“接受效果”的一方将会得到“攻击力强化2倍”、“HP回复30%”等各种强化的特殊效果。适当运用可以令战斗更加轻松，战略性也会有更多变化。

如果同一角色同时接受两个以上支援效果，更可同时发挥两者的效果。相同的效果重叠，还可令效果倍化，这样受支援的角色可以发挥出比平时强上数倍的威力！要在战斗中取胜，开战前就必须细心留意看清楚了。

POINT 1 解除敌方的PROTECTION！

既然我方可以藉由PROTECTION来强化，敌方当然也不会缺少这种能力。面对得到PROTECTION的敌人，战斗起来就要苦上好几倍。要让战斗更加顺利，消灭敌人的优先次序方面就要下点工夫了。调查敌方的情报就可以得知提供强化效果的道具或角色是什么；只要将PROTECTION的来源破坏，就可令敌人的PROTECTION消失。游戏后期，从版图内固有物品得到支援效果的敌人出现机会也会逐渐增加，活用击破PROTECTION来源战法的重要性也会逐渐提高。



找出敌方支援的来源，再逐一击破！

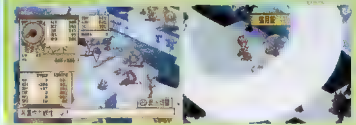
POINT 2 利用CONFINE获得PROTECTION

其实可以得到PROTECTION的不止敌方的角色，就连版图内的岩石、树木等物件，也有机会成为被支援的对象。只要让同伴与受到支援的道具进行CONFINE，就可以得到道具原有的PROTECTION效果，发挥出惊人的实力。不过只要“提供效果”的道具被破坏，PROTECTION就会消失。

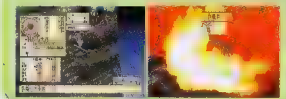
CONFINE与装备

以前曾经提到在《PHANTOM BRAVE》中，主角以外的角色要在战场上出现，就必须“凭依”在其他物件上，这就是“CONFINE”。因应CONFINE元素的不同，角色的能力也会产生相对的变化。由于每件道具用作CONFINE和装备时的效果也有分别，因此将道具用作CONFINE或装备的选择也相当重要。本次将会为各位介绍各类道具CONFINE效果和相应的特殊技。

剑　整体的能力较平均，当中物理攻击力较优秀。CONFINE后，可提升角色的物理攻击，特技是变化多端的攻击系剑技。



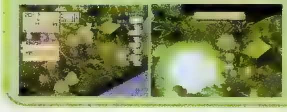
斧　拥有比剑还优胜的攻击力。作为CONFINE元素，可提升比剑更强的物理攻击力，但相反就会降低角色的速度。特技在给予敌人损害的同时，还可以降低对方的防御力。



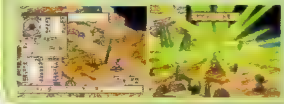
本　同时提升角色知力和魔法防御的装备，可全面提升魔法能力，与魔法师系的角色CONFINE最为合适。特技当然就是各种魔法，当中包括了火、风、水三种不同的属性。

岩石　拥有高度的防御力，最适合与长期在前线抵挡敌人攻击的前锋型角色结合。装备岩石以后，不但防御力大大提升，而且还可以使出强力的远程攻击。

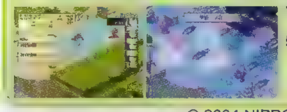
树木　树木的知力数值较高，CONFINE以后，可以大幅提升角色的知力。装备以后，还可以使用各种不同的回复系技能，是支援长期战斗中不能缺少的重要装备。



仙人掌　物理攻击力较高，其他能力则较贫弱。不过进行CONFINE后，角色的所有攻击也会附加上“麻痹”的特殊效果。特技也以充满“仙人掌”特色的招式为主。



鱼　能够同时提升角色体力与攻击力的CONFINE媒介，适合前线作战的角色使用。装备后也可令角色物理攻击提升，而且还可以使出水属性的特殊技。



© 2004 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

游戏初期剧情，优先公开！
春节期间最佳的游戏选择！

继《玛鲁王国》、《魔界战记DISGAEA》等成名作后，日本一SOFTWARE的最新作《PHANTOM BRAVE》即将于2004年初推出。一款以“放任”为大前题的SRPG游戏，在大家已经了解了部分登场人物及游戏系统后，现在公开OPENING EVENT、序盘故事及其他各种系统。

“第1话”故事率先披露！

【SCENE 1与MARONE起行】

OPENING的8年后，在终年常夏的孤岛——租赁岛，长大了的MARONE与ASH相遇，继承父母力量的MARONE，独个儿坚强地生存下来。MARONE拥有操纵灵魂的能力，因此人们都称她为“恶灵凭依”，不过她仍然抱着乐天派的心态生活。

自少失去双亲，勇敢地生活了八年之久

【SCENE 2村民的委托】

MARONE与ASH肩负起“请负人”的职务，接受人们的委托，并替别人解决困难，从而获得报酬。某天，收到瓶子邮件的委托信，MARONE非常兴奋，ASH却担心起来，委托人正在“产石岛”等待着。

收到委托信了！是产石岛村民的委托

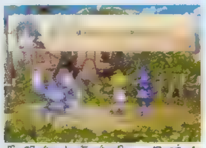
【SCENE 3怪物出现！】

在产石岛的小村落，斯蒙沙（岛的拥有者）与村民总动员，来迎接MARONE。原来岛上的食料被夺走了，对话中得知事情与“白狼骑士团”有关，ASH听到后立即拒绝接受委托，但MARONE不忍心见死不救，最终还是答应了，两人在调查事件途中遭遇怪物。

在岛的深处遭遇怪物，MARONE召唤出PHANTOM作战！

【SCENE 4首领登场！】

击倒怪物之后，站在两人眼前的竟然是“白狼骑士团”团长，绰号“无限剑”的拉法路。然而，闻名于世的“剑士”却没有一把剑在身上，ASH开始怀疑他只是伪装拉法路的家伙。



最强剑士总会是一只狼人呢？

【OTHERS更多放任行为！】

在租赁岛上，可以拿起同伴，随处放置他们，最多可同时叫出50位同伴，利用同伴排成“人造文字”！或者将同伴叠起来，像马戏团一样叠到几层楼高！还可在瓶子邮件内找报纸阅读，这些没有意思的行为，却能带给玩家无限的欢乐。

用人排成个“LOVE”字

攻击没有防御的同伴来取经验值

跳到同伴头上，会令同伴受伤

瓶子邮件内藏了一张报纸

冲击的OPENING EVENT！

故事发生在ASH出生之前，就在MARONE五岁生日那天，ASH与MARONE的父母遭遇不测……

被怪物重重包围了，三人进行绝地反击！

苦战一番，终于突破了包围，却不知……

ASH与MARONE的父母进行冒险，没想到踏上了不归路。

【REMOVE好运就可以带走道具】

前面介绍过PROTECTION和CONFINE系统，现在介绍另一个战斗系统“REMOVE”。PHANTOM经过一定行动次数，会自动脱离战斗，这时会以一定几率将原先凭依着的道具带回孤岛。回到岛上将道具强化，留待下次战斗时使用。

成功将木剑带回孤岛

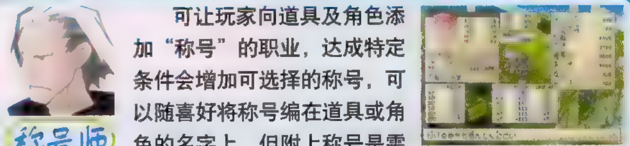
【SKILL POINT放任地育成角色】

使用剑技或魔法等消耗MP的技能时，便会增加“SKILL POINT（SP）”，SP的成长率因职业而异，有S（最高）至F（最低）七种成长率存在。基本上，应该根据角色的擅长项目分配SP，不过玩家也可放任地育成角色，培育出擅长魔法的战士，或是擅长剑技的魔法师……

硬是要提升魔女的攻击力……不依常理地育成

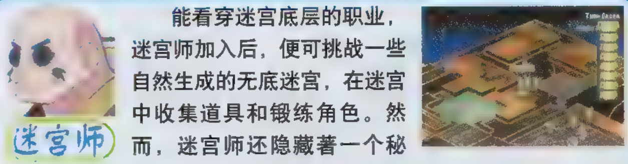
【CHARACTER MAKE以租赁岛为据点】

租赁岛（主角居住的小岛）是准备战斗的据点，玩家可在岛上自由行动，向商人购买道具，找治疗师回复同伴的HP，或是制作同伴角色（PHANTOM），制作时可自由设定职业，职业包含了“怪物”职业在内，各具独特的能力和个性，以下介绍“称号师”和“迷宫师”。



称号师

可让玩家向道具及角色添加“称号”的职业，达成特定条件会增加可选择的称号，可以随喜好将称号编在道具或角色的名字上。但附上称号是需要付钱的，不知是否有些附有特殊效果的珍贵称号呢？



迷宫师

能看穿迷宫底层的职业，迷宫师加入后，便可挑战一些自然生成的无底迷宫，在迷宫中收集道具和锻练角色。然而，迷宫师还隐藏著一个秘密，想知道就要留意续报了。

其他职业头像公开！

PHANTOM BRAVE

●日本一SOFTWARE●预定1月22日发售●SRPG●1人玩●CD-ROM●记忆容量287kb
●6800日元（限定版8800日元）●http://www.nippon1.co.jp/

Text：风之使者 Design：Kemie

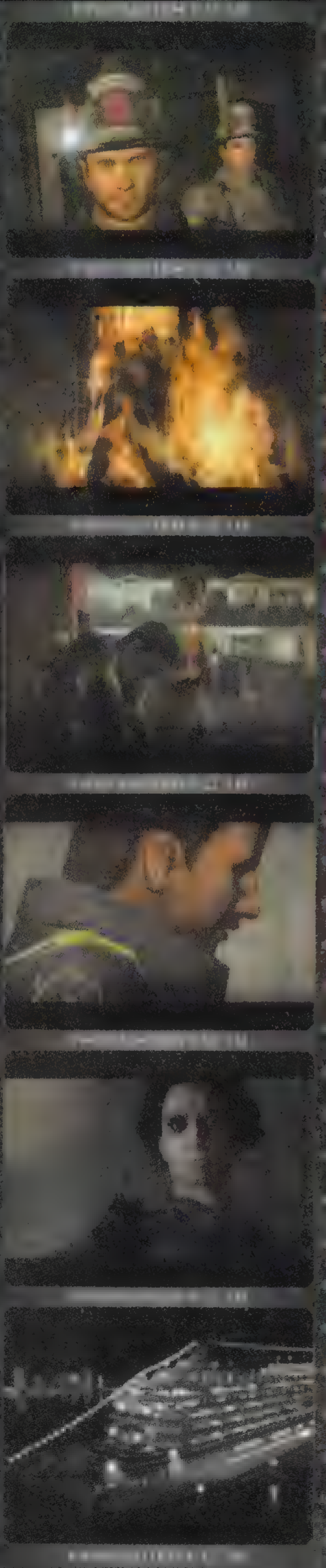
© 2003 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

●KONAMI●2004年2月26日●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●6980日元●http://www.konami.co.jp/●对应周边未定

FIRE FIGHTER F.D.18
Text :Dr.Game Design: Kennie

FIREFIGHTER F.D.18™

ファイヤーファイターF.D.18



火灾发生！火灾发生！

成为一个消防员，相信是不少人小时候的志愿，但是由于种种原因，最终未能实现，而现在通过这款游戏，大家终于可以一尝当个救火英雄的滋味了！

消防队出动！

灭火救人　消防精神

游戏的基本概念相当简单，玩家身为消防员，自然是要奋勇地进入火场，把被困的市民救离险境，但同时玩家也要注意自身的安全，因为一旦玩家死亡或是任何灾民罹难，游戏便会立即结束，故此玩家在救人之余，也必须注意四周的情况。

危机重重的火场

在火场中移动时，除了留意火焰的动向之外，也要注意其他危险的陷阱，包括崩塌的天花板、失控的警卫机械人、突如其来的爆炸甚至是断裂的电线等，一不留神的话便会身受重伤。此外在每一版的最后，也会有相等于首领角色的巨大火焰登场，它们会以不同的方式向主角反击，玩家必须把它完全扑灭，以及救出所有被困的灾民才可过关。

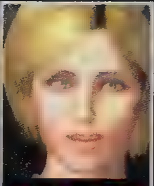
[illegible]地面的情况[illegible]

每版登场的巨大[illegible]不同特性[illegible]

主要登场人物

迪恩·麦莱格

隶属于波特·斯莉拿消防署第18分署的消防员，凭着钢铁般的意志执行任务，发誓一定要救出所有灾民，但其实背负着悲哀的过去……



艾美莉·雅芬

电视台的新闻记者，虽然刚出道不久，但其拼搏的精神却很受观众欢迎。

格历克·安东尼斯

与迪恩同属第18分署的消防员，二人是一起并肩作战的好拍档。

杰克逊·汉德

Cyclone Network公司的开发人员，看见火灾现场的时候双眼竟发出奇异的光芒。

消防员的基本动作1：射水

灭火的最直接方法自然是射水，越接近火头射水，效果也越佳。游戏中玩家可选择以直线射水或是喷雾式射水，各具不同特性，以配合不同的情况使用。

有效范围最小，但能在短期间令火熄灭。

有效范围较广，不过所花的时间也相应增加。

消防员的基本动作2：移动

受到大火的影响，火场会出现天花板倒塌或是通道被瓦砾堵塞的情况，此时玩家便要采用其他的移动方法，例如用救生绳攀爬至其他楼层，或是利用通风槽等，而且在情况危急时，玩家更要尽快作出判断。

爬上通风槽匍匐前进，便可避过火焰安全前进。

消防员的基本动作3：动作

除了水龙头之外，主角身上也配带着其他道具，若能好好运用的话，便会收到事半功倍之效，但要注意的是在使用道具时，便要先把水龙头关掉，假如此时火仍未扑灭的话，更会随时葬身火海！

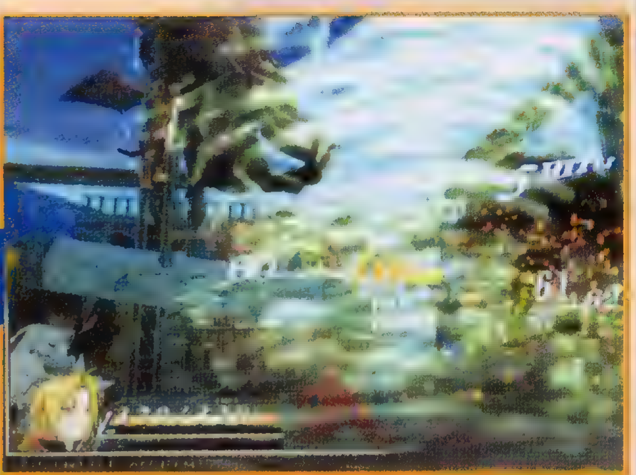
使用斧头能把墙壁或阻路的木箱劈开，制造新的通道。

假如遇上用水也无法扑灭的火头，便要靠灭火器了。

©2003 Konami Computer Entertainment Tokyo（图为开发中画面）

钢之炼金術師 FULLMETAL ALCHEMIST

相信以前大家曾经看到过不少有关《钢之炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST》的报导，这次会再送上游戏系统方面的介绍以及几位新登场的人物。



游戏系统介绍

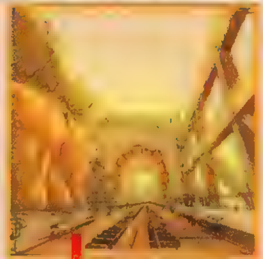
炼成武器进行战斗

当按下○键，艾度便会慢慢储起炼金术能量，接着环形的炼金术菜单便会出现，玩者可以选择能够炼成的武器进行作战，也可以将制成的装备品给亚鲁使用，增强他的威力。

艾度和亚鲁的成长

本作采用是一般的升级系统，当角色们打倒敌人后便能获得经验值，在储存到一定经验值后，角色的等级便上升。随着等级的提升，角色们的攻击力和炼成力便会分别增强，令战斗变得更轻松。除此之外，还可以透过装备各种饰物来强化自己，收集这些厉害装备也是游戏的乐趣之一。

世界地图初公开



西度拉路铁道：因为受到内乱影响而荒废的通道，现在是被盗贼团所占领的危险地方。

世界地图

莱恩・希斯嘉度

在尼美利斯溪谷石礦场工作的人们，大多都是定居在这个和平的市镇。

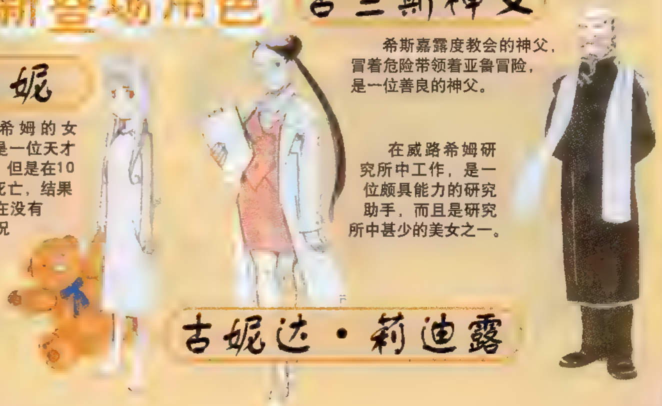
军事设施

希斯嘉度边境军的司令部，是力姆达准将所率领的边境军驻守的地方，是一个非常重要的军事基地。

多姿多彩的舞台

在故事中，主角们会在广阔的世界里进行冒险旅程，途中会经过各种不同的地域，例如溪谷、铁道、军事设施、乡村等等。玩者要根据不同的地形及状况，施展出相应的炼金术，当中充满了战术乐趣，也是本游戏的魅力之一。

三位新登场角色



茜妮

威路希姆的女儿。虽然是一位天才炼金术师，但是在10岁时离奇死亡，结果她的葬礼在没有尸体的情况下举行。

古兰斯神父

希斯嘉露度教会的神父，冒着危险带领着亚鲁冒险，是一位善良的神父。

古妮达・莉迪露

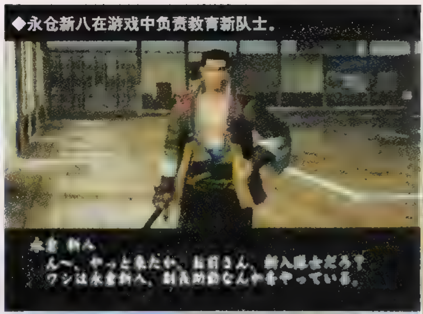
在威路希姆研究所中工作，是一位颇具能力的研究助手，而且是研究所中甚少的美女之一。

●SQUARE・ENIX●12月25日●ARPG●1人玩
●6800日元●记忆容量226KB●DVD-ROM

钢之炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST
Text 秀吉 Design:GFREEMAN

●元气●2004年1月22日●ACT●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●6800日元●http://www.genki.co.jp

Text :Dr.Game Design : Kennie


◆永仓新八在游戏中负责教育新队士。

◆发现恶党捣乱京都。

◆挺身而出拔剑诛恶贼。

【風雲 新撰組】
FU-UN SHINSEN-GUMI

幕末时代，以近藤勇为首的剑豪们，为了维持京都治安，保护人民和国家安危，组成了：新撰组。《风云 新撰组》就是以新撰组为题材的剑术动作游戏，玩家扮演一位无名队士与近藤勇、土方岁三、冲田总司等干部队士合力对抗可恶的倒幕派！本期主要介绍各种攻击方法、武器及技能学习系统。

诚 真剑定生死的攻防战！

本作的战斗很着重攻守形势，装备的武器和技能都是决定生死的关键，因应不同对手采用相应的战法。以下介绍各种武器及攻击技巧。

●攻击

除了日本刀之外，游戏中还会有枪和铳（火枪）出现。日本刀依然是主武器，在道场向导师学习剑术，便可在实战中施展出华丽的剑技。摆出上段、中段等不同构，使出的剑技也有所不同。

剑

刀剑是队士们的基本武器，拔刀时顺势使出拔刀术攻击，运用各流派剑术击杀敌人。

枪

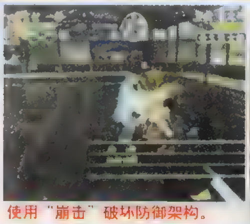
攻击范围大及距离长，可一次过攻击多个敌人，但是用起来比刀剑笨重。

铳（火枪）

正所谓武功多好都敌不过西洋枪，铳是远距离必杀武器，威力无需笔者多讲了吧！唯一缺点是受到子弹数的限制。

●崩击

这攻击技巧可破坏敌人的防御架构，与受身一样，针对敌人的构装备相对的技能，被“崩击”的敌人会露出大空隙。


使用“崩击”破坏防御架构。

敌人倒地了，正是攻击的绝佳时机！

●受身

防御敌人的攻击时，对应敌人的太刀筋装备上适当防御技，成功“受身”闪开了攻击，敌人便会出现空隙，产生绝佳的反击机会！

防御时发出闪光即代表“受身”成功。

趁敌人露出空隙，作出反击。

诚 集百家高手之大成

与冲田切磋剑术！

在屯所的道场可进行受身、崩击等实战训练，还有机会跟土方、冲田等干部队士过招（切磋），打赢了就可以学习他们的技能。通过切磋和执行任务学会各种技能，包括有天然理心流、小野派一刀流等，共收录了超过100种的技能！

成功击败了这位天才干部！

确认学习得来的技能。

© 2003 GENNKI

新撰组

SHINSEN-GUMI

【新撰组】

● 元气 ● 2004年1月22日 ● ACT ● 1人玩 ● DVD-ROM ● http://www.genki.co.jp
● 记忆容量未定 ● 6800日元

风云 新撰组

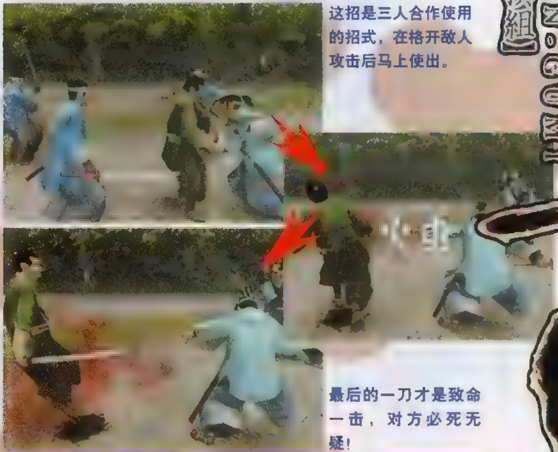
Text :Dr.Game Design : Kennie

团结就是力量！连携技一气公开！

这个游戏强调的是与其他队士合作战斗，包括组成阵形、给予指示等，为此下面就集中为大家介绍初次公开的连携技，另外也会讲解游戏的锻练系统。

一、山攻击破剑 火车

在格挡敌人攻击的一瞬间，旁边的两人趁机施展横斩，最后以正面直刺向无法反抗的敌人。

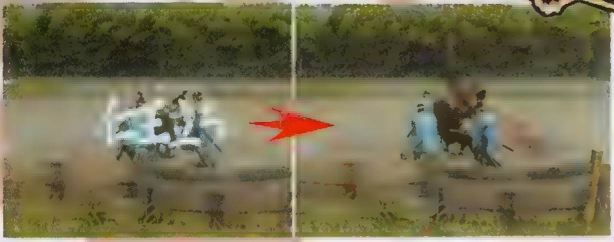


这招是三人合作使用的招式，在格开敌人攻击后马上使出。

最后的一刀才是致命一击，对方必死无疑！

二、山攻击破剑 仁王立

由四面包围敌人，使其无法移动，然后所有人不断斩击、斩击，敌人只能束手待毙！



四边均被包围，对方只能站着受死，只此这招才称为"仁王立"。 四人一同出手，手刃敌人！

三、双龙剑 逆串

先抓住对手把其抛开，待其倒地之后众人再上前施以连续斩击，为了成就大义便要不择手段！

敌人着地时，其他同伴一早已在旁边等候。 为了达成目标，即使是正义使者也无法不以多欺少。

四、草攻剑 无情刺

以肩车把敌人抛向后方，趁其起身之际使出全力一击使其受到重创，最后再由其他三名同伴把他了结。

这一招并非以剑术，而是以体术来发动。

先由玩者向他施以重击……

其余三人再上前，合力收拾他！

在道场好好锻练自己！

在道场内，永仓新八会传授玩者基本的战斗技巧，包括攻击和防守的技术，甚至和其他队士合作的窍门，为了能完成各种艰巨的任务，玩者必须努力不懈地进行锻炼！

除了基本的训练之外，玩者也可在道场内与干部队士进行实战练习，胜出的话更有机会学到他们的招式。

能够与名满天下的冲田总司比试，真是仿如做梦一般。

有多种不同的训练项目供玩者选择。

永仓新八

新撰组的副长助勤，为了修练剑术而脱藩，在跟江户的剑客交手时遇上近藤勇。曾加入清河八郎发起的浪士队，但后来脱离并组成新撰组，其剑术的造诣绝不下于被称为天才的冲田总司。

© 2003 GENKI（图为开发中画面）

© Sony Computer Entertainment Inc. ©Yohsuke Tamori

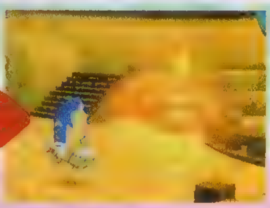
●SCEI●2004年1月29日发售预定●RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定
●http://www.playstation.jp/scej/index.html●DUAL SHOCK 2 ,8M记忆卡

全新要素介绍！

《POPOLOGROIS月亮法则的冒险》继承前作彼伦王子的故事，在新作中除了会加入多位新人物外，还会追加创新的游戏系统，现在就由笔者为大家介绍一下。

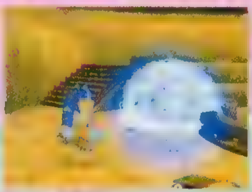
新增要素介绍

前方的烛台看似是一个机关，马上使用火精灵石吧！


火精灵石点着了烛台啊！

精灵石的使用

跟精灵为好友的彼伦王子，能够使用由精灵之力结集而成的“精灵石”。精灵石分为火、水、风三种，配合上彼伦王子新增能够将各种道具弹到远处的能力，可以发挥出各种不同的功效。


利用水精灵石将火扑灭。

远距离的话可以使用风精灵石帮助。

呼唤出动物不知有何用处。

用炸弹炸开墙壁。

多姿多彩的道具

无论在城镇的内、外或者是在迷宫之中，玩家也可以使用各种道具来闯关。例如利用炸弹来破坏墙壁，开拓出新的道路，也可以使用新鲜的生果，呼唤出森林里的动物。总而言之，有很多不同效果的道具可让玩家使用，助大家突破每个迷宫。

新增技能点数系统

在新作中会加入新的“技能点数系统”，每当角色提升等级时，玩家可以将技能点数任意分配到各种能力之上。利用这个系统，大家便能够培育出独具个性的角色，甚至将肉弹型、魔法型等不同类型的角色分门别类，令整个队伍得以均衡发展。

可以自由地将点数分配到不同能力之上。

艾妮娜

彼得王的妹妹，跟皇兄有着不解之缘。自幼便喜欢在世界各地冒险，现在正乘坐着寻宝船四处冒险。艾妮娜曾经被彼鲁王子们称为“婶婶”，但她自己却极不喜欢这个称呼。

莫巴

承继着船长之血的古罗尼斯亚人，虽然是由村长一手抚养成人，但仍然不理会其他人的制止，向往着大海上的生活。莫巴对于艾妮娜怀着一份尊敬，并且在冒险的旅程中慢慢发现自己的潜在力量。

嘉美嘉美大魔王

曾经在《I》和《II》中登场的嘉美嘉美大魔王，在第三集中将会再次以同伴身份出现。虽然他自大的性格令人相当讨厌，但却是世界中的发明天才，有了他的加入相信会令冒险变得更加有趣。

Popolo Crois 月亮法则的冒险
Text:MINAMOTO Design:MW

© Sony Computer Entertainment.
© Yohsuke Tamori
※图为开发中画面

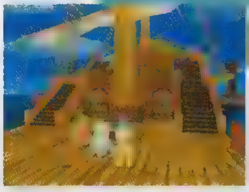
童话的风格，清新的画面 动听的音乐，感人的故事 请密切关注这款精彩的RPG

《Popolo Crois》系列的最新作，彼得国王的儿子彼伦快要展开他的第二次冒险旅程，而广阔的大海会成为今次的游戏舞台，以下为大家介绍一下相关的内容，当中包含初段剧情及新登场人物等。

达卡特号

为了拯救突然被石化的“保保罗古斯王国”的人民，彼伦、露娜和马洛戈再度踏上冒险的旅程，首个目的地是“海之妖精王”的住处，他们乘坐名叫“达卡特号”的船只出发。“达卡特号”的外观看似海盗船，不过其实是一艘寻宝用的帆船，以精灵石来提供动力，首领是艾妮娜。

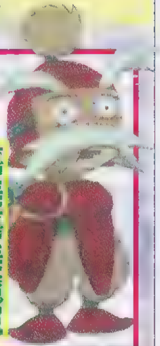
彼伦等人背后的就是达卡特号。


甲板部份的面积相当广阔，可想而知“达卡特号”的船身有多巨大。

一行人乘坐达卡特号起程，目的地是海之妖精王的所在位置。

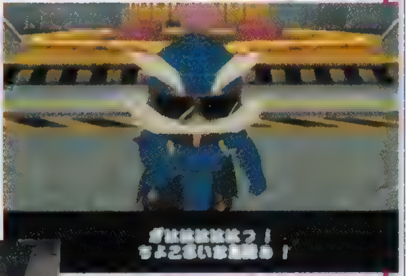
彼伦与同伴们准备迎接新一次的冒险。

与大魔王的相遇


嘉美嘉美魔王

系列FANS们熟识的人物“嘉美嘉美大魔王”，本次将以“风云黑潮大魔王”的名称于新作里出现。嘉美嘉美魔王一直暗恋着娜露丝亚王妃，当他在大海上遇到彼伦等人时，会以友善态度招待彼伦等人，还是使用自己开发的巨大机械发动攻击呢？

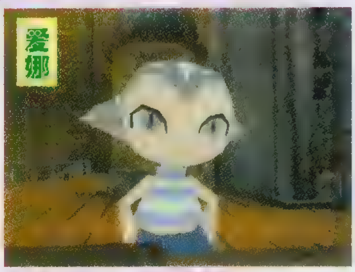
在海龟基地里面竟然筑起大屋和街道。

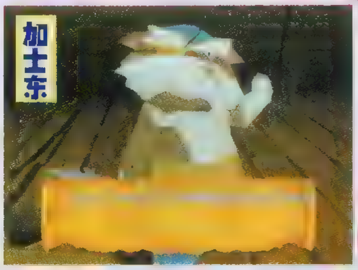

意想不到的是嘉美嘉美魔王突然向彼伦等人发动攻击。

外貌与嘉美嘉美魔王近似的巨型机械人。

嘉美嘉美魔王制造出来的巨大海龟型移动基地。

大海上的同伴


爱娜
加士东的女助手，性格非常坚强。


加士东
负责机关室的管理工作，全体船员中最年长的一人。

杜洛巴
达卡特号的船长，性格虽然比较粗鲁，不过处事非常认真。

卡迪斯
身为航海士的他，对小孩子虽然还不到讨厌的程度，不过始终未能懂得相处。

比露
负责厨房管理工作，最讨厌做事马马虎虎的人。

达卡特号的全体船员，不单止经得起大风浪，而且心地善良及值得信赖，对首领“艾妮娜”非常忠心，彼伦等人在航海旅程上得到他们的照顾，相信能够平安地到达目的地。

●SCEI●2004年1月28日发售预定●RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆位未定●价格未定
●http://www.playstation.jp/scej/index.html●DUAL SHOCK 2 ,8M记忆卡

Popolo Crois 月亮法则的冒险
Text:MINAMOTO Design:MW

●KONAMI●2004年1月15日●ACT●1至2人玩●DVD-ROM
●记忆容量140 KB●3300日元/限定版3500日元

ANUBIS ZONE OF THE ENDERS SPECIAL EDITION

Text:风之使者 Design:SL

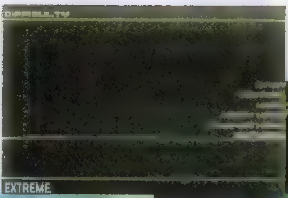
CESA GAME AWARDS 连续两年获奖！

ANUBIS ZONE OF THE ENDERS SPECIAL EDITION

由《METAL GEAR SOLID》之父小岛秀夫企划的另一大作《ANUBIS》，凭着爽快的战斗、华丽的机体、以及独特的世界观博得大众好评，连续两年荣获CESA GAME AWARDS殊奖，现在决定推出加强版《SPECIAL EDITION（简称SE）》，让你享受《ANUBIS》的终极快感。

挑战终极难度

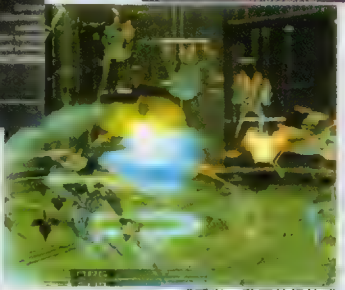
原版最高难度是"VERY HARD"，但对于高手而言，VERY HARD也难不倒他们，在《SE》将会增加"SUPER HARD"和"EXTREME"两个超高难度，当中一个喽罗都拥有通常难度的BOSS级实力！你有信心打爆机吗？



新增SUPER HARD和EXTREME难度

喽罗都有BOSS级的战斗力

增加大量新战场



感受以一敌百的畅快感

《SE》增加了不少新的战斗部分，让玩家体验更刺激的战斗！被蜂涌而出的敌人包围，驾驶着JEHUTY突破包围网，活用各种战斗技巧歼灭敌人，享受比原版更胜一筹的战斗新境界！

体验原版没有的战斗

EX MISSION再现名场面

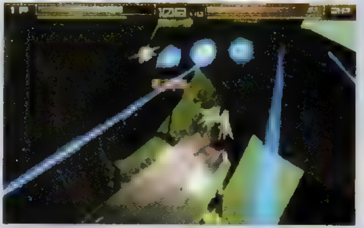
在各关取得EX FILE，在符合特定条件便可进入EX MISSION。《SE》中收录了"救出ARDJET"、"空中舰队战"和"荒野乱战"三个大受欢迎的事件。原版的EX MISSION和"ZORADIUS"模式均会收录在游戏中。

不断挑战荒野乱战，争取S RANK

在EX MISSION进行空中舰队战

VERSUS模式新要素

"VERSUS模式"可选用JEHUTY及各BOSS机进行单对单决战，《SE》的VERSUS模式会导入"BURST量"概念，使用必杀技或远距离攻击会消耗BURST量，耗尽BURST量时，唯有靠近身肉搏去战斗。



新要素限制了必杀技和远距离攻击的使用量

外表反映出损伤程度

机体的多边形模型制作得更细致，根据机体的损伤程度，装甲外表会程现出伤痕，令战斗更富临场感。

机体的损伤程度会反映在装甲上

为KEN配音的雪野五月

【初回限定版附送MIX SINGLE】

《SE》分两个版本发售，普通版及连同MIX SINGLE CD的限定版，CD收录了主题曲"Beyond the Bounds（Full Version）"、由女歌手SANA主唱的"Beyond the Bounds（Mitsuto Suzuki 020203 Mix feat.Sana）"以及新混音版"Beyond the Bounds（HAIDARA remix）"（Vocal雪野五月）。普通版与限定版只差200日元，怎么可以不买限定版呢？

限定版也只售3500日元

© 2001 2003 Konami Computer Entertainment Japan

“《SHADOW HEARTS》系列”的续篇作品大约在一个月后推出，在此前继续为大家介绍最新公开游戏资料，内容主要集中于另一位重要人物“Lucia”的身上，她是一名占卜师，同时是主人公的同伴，除了拥有美丽的外表，更加具备独特的战斗方式，以下详细为大家介绍一下。

SHADOW HEARTS II

●ARUZE●2004年2月19日发售预定●RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●6800日元●http://www.shadowhearts.net/●8M记忆卡，DUAL SHOCK 2

SHADOW HEARTS II
Text:MINAMOTO Design:SL

新人物介绍

Lucia

年龄：28岁
性别：女
属性：不明
特技：不可思议的舞蹈

居住在意大利的美丽占卜师，自小跟随传说的跳舞女郎Carla生活，从而学懂舞蹈和占卜之术。凭着她的性感舞姿，俘虏了不少富豪的心，令她能够赚取大量的金钱，其后Lucia依照Carla的吩咐陪伴主角Urmnaf上路，真正目的暂时未明。

精彩映像片段

本作的故事发展途中，随时随地会发生EVENT场面，它们全是CG制成的精彩片段，而且更配上语音效果，相当具观赏性，再者，据悉本作中总数出现的映像片段长达6小时，绝对有助玩家们更容易投入到游戏世界里面。

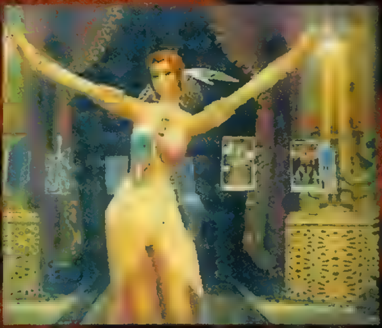
↑OPENING片段时镜头高速拉近到主人公Urmnaf的脸上。

→20世纪欧洲是世界文化的中心地，一艘长距离移动用的飞空艇登场。

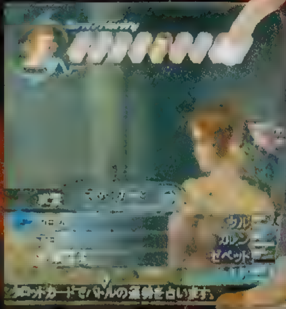
↓罗渣的脸上露出震惊的表情，似乎有什么东西正迫近他。

塔罗牌战斗

Lucia在战斗时会运用占卜用的塔罗牌作武器，首先在目录上选择塔罗牌指令，然后画面上会出现大量卡片，每张卡片的用途各有不同，当中包含回复、攻击等效果。不过也有必须注意的地方，因为某部分塔罗牌会带来不幸效果。



↑Lucia的攻击方法相当特别，运用占卜时使用的塔罗牌作为武器。



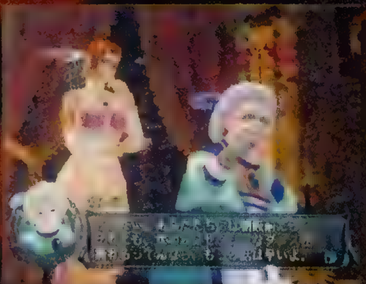
↑首先从目录中选择塔罗牌的指令。

←不同的牌会引发不同的效果

↑接下来选定用于攻击的牌的种类。

占卜之馆

主人公Urmnaf在游戏初段时到访称为“占卜之馆”的场所，由于有关资料不足，馆内仍然弥漫着神秘莫测的感觉，已知居于占卜之馆内的分别有馆主Carla和占卜师Lucia，Urmnaf等人进入占卜之馆后了解到各自的命运，接着在Lucia加入成为同伴后正式展开漫长的冒险旅程，每当遇上难以解决的问题，也会再次来到此处。



←主人公Urmnaf在占卜之馆遇上Carla和Lucia。

→自从认识了Carla和Lucia后，主角的命运产生最大的转变。

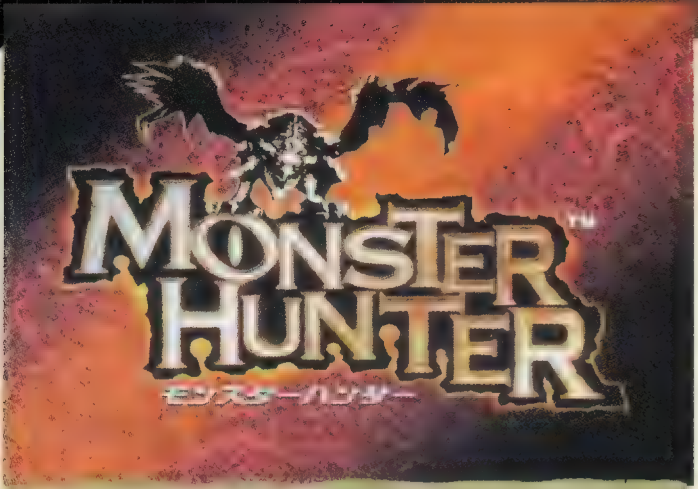
↓占卜之馆的外型似是中东式的建筑设计风格，入口处放置着一块巨型的告示板。

→以这个圆形房间为中心，8方向各有不同的小房间。

↑坐在房间后方椅子上的到底是谁？

© 2003 ARUZE CORP.All Rights Reserved. © 2003 Nautilus

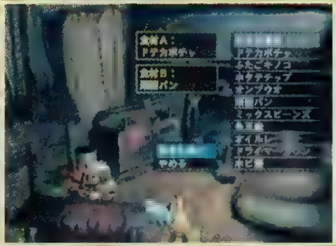
●CAPCOM●预定2004年3月发售●ACT●1至4人玩●DVD-ROM●6800日元
●对应Online，对应Play Station BB Unit，对应PS2专用Network Adapter



预定三月发售！大量新情报公开！

经过多次报导，厂方终于预定在明年三月推出游戏，售价决定为6800日元。本期会公开HUNTER RANK、装备的生产及强化，还有亚伊鲁族的情报。

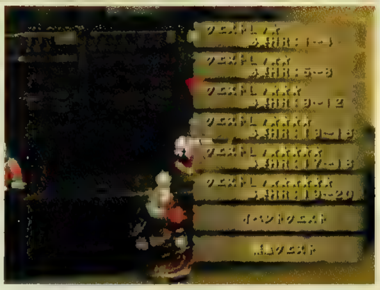
【GUEST HOUSES设有阶级】


争取入住豪华的GUEST HOUSES

城镇内设有称为“GUEST HOUSES”的HUNTER专用住宿设施，住宿设施根据HUNTER RANK分为五个阶级，越高级的GUEST HOUSES越豪华。

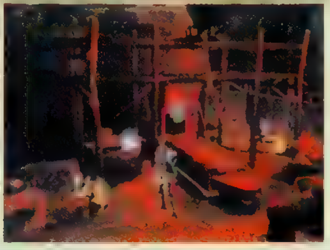
【HUNTER RANK是什么？】

ONLINE模式中，HUNTER们设有阶级制度，完成任务会获得“HUNTER RANK点数”，当点数达到一定数值，HUNTER RANK（HR）便会提升，从而使得玩家可以执行更高级别的任务。


任务LIST列明了必要HR

【武器及防具，生产与强化】

本游戏并没有“升级”系统存在，增强角色的唯一途径，就是装备更强的武器及防具。装备可在城镇购买或利用金钱和素材生产，武器更可进行强化。


在武具屋购买装备，在武具工房作强化

利用金钱和素材强化

◆生产及强化接近武器

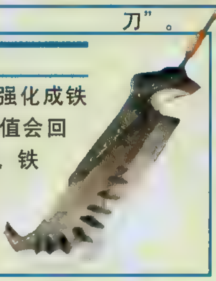
接近武器可在村和城镇购入，利用金钱和素材在武具工房生产及强化，通过强化增加武器的威力和锐利值，强化之后，武器形态会有所变化。

◆大剑的强化

铁剑

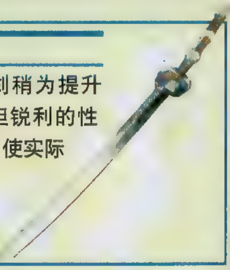
大剑可用来攻击及防御，把基本大剑“铁剑”作强化，可加工成为“铁大剑”或“铁刀”。

铁大剑



将铁剑强化成铁大剑，锐利值会回复初期状态，铁大剑的锐利最大值比铁剑长。

铁刀



比铁剑稍为提升了威力，但锐利的性质改变了，使实际威力降低。

◆片手剑的强化

“初期装备铁剑”属于片手剑类型，将铁剑加工可强化成“铁片手剑”或“猛兽片手剑”。

初期装备铁剑

铁片手剑

将初期装备铁剑强化，会变成铁片手剑，威力比铁剑强些。而强化中增加的锐利值长度会回复初期状态。

猛兽片手剑

利用怪物素材将铁剑强化，变成猛兽片手剑，威力和锐利值都比铁剑强。

◆如何生产防具呢？

各式各样的防具

一般防具同样可在村和城镇购入，或者利用金钱和素材在武具工房生产。防具分为头、胴、腕、腰和足五部份。防具不可以强化，这点与武器不同，而将特定防具组合起来，会发挥出特殊技能，尝试不同的防具组合，发现出实用的技能。

【怪物确认：亚伊鲁族】

早前介绍过一种猫形怪物，现得知它们被称为“亚伊鲁族”。亚伊鲁族是《MONSTER HUNTER》世界的原住民，击倒它们会获得什么素材呢？

Text/风之使者 Design/SL
MONSTER HUNTER

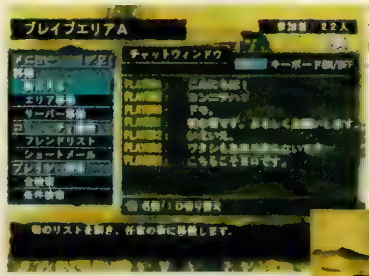
©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

网上模式流程介绍！！

“MONSTER HUNTER”最大的卖点，就是除了可单独游玩之外，更可以连线上网与其他玩家并肩作战，本次便为大家公开连线后直至展开任务的流程，让各位对游戏有更深入的了解。

1 区域

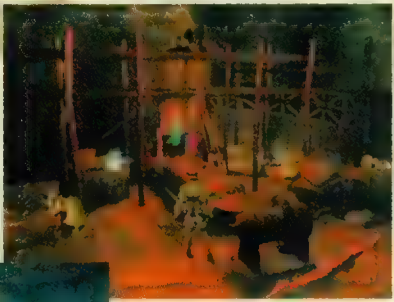
网上的游戏世界由多个被称为“区域”的聊天大堂组成，每个区域内均包含了数个市镇，集结了来自各地各方的猎人，玩者可随意跟其他人交流通讯。



除了公开交谈之外，也可通过传送短讯来跟指定的对手交谈

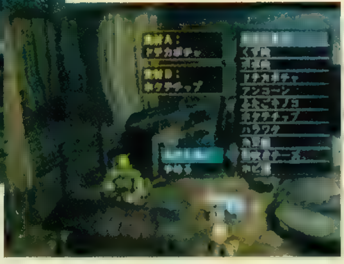
2 市镇

市镇是玩家活动的据点，每个市镇最多可容纳8名玩家，镇上包括酒吧、商店等各种设施供玩者利用。



把冒险中取得的素材拿来武具工房，便可付款让店主生产或强化装备

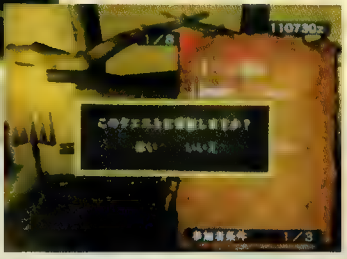
GUEST HOUSE是供玩者储存道具、住宿和记录的地方，此处也会提供膳食。



不同的食物会令主角的各种能力有不同变化

3 猎人公会

在酒吧里的猎人公会预备了各种冒险供玩者挑战，玩者可在公会前集合足够的人手，或是参加招募猎人的冒险等，前者更可任由玩者设定参加人数等规则，当然玩者的猎人等级不同，可供选择的冒险也各异。



公会内会清楚地列出各项冒险的内容

也可自行召集同伴展开新的冒险

4 集训

在出发前往挑战前，要先到营地去进行集训，从放置在营地旁边的道具箱取得所需的道具，分配给各人之后，便可正式出发！

持有鱼竿的话，更可在此垂钓

5 开始冒险

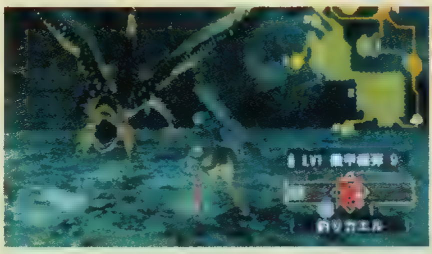
准备万全之后便可正式出发，要顺利完成冒险，除了考虑自己的实力和武器之外，更要跟其他玩家互相配合才有胜算！

还可利用交谈来制订战略

战斗时要随时确认同伴的体力等状态

初次公开！新舞台地底湖

接下来介绍一个新公开的舞台，就是幽暗的地底湖，这里栖息着一大群水陆两栖的巨大翼龙，会从水中突然出现突袭玩家。



由于受栖息范围所限，翼龙只会在地底湖中没

一旦小看他的话，便会受到偷袭

●CAPCOM ●预定2004年3月发售 ●ACT ●1至4人玩 ●DVD-ROM ●6800日元
●对应Online，对应Play Station BB Unit，对应PS2专用Network Adapter

MONSTER HUNTER
Text:风之使者 Design:SL

© CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

武刃街 BUJINGAI

自武侠电影《卧虎藏龙》获得奖后所掀起的武侠风潮，不但对电影界产生影响，就连游戏界都掀起为这股武侠旋风，而随后出现了多个武侠作品。《武刃街》可算是其中之一。从人物艺术工作室模型的造形，加上灵活的新型武术战斗系统和华丽的战斗画面，带领玩家进入奇幻的武侠世界。

●TAITO●预定12月发售●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●6800日元●http://www.taito.co.jp/●对应周边未定

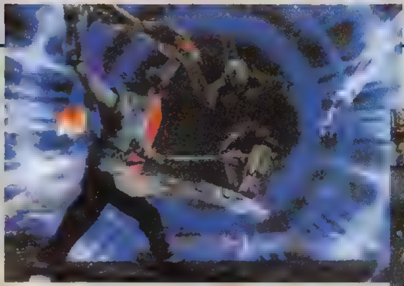
武刃街
Text :Dr. Game Design :Kennie

剑技

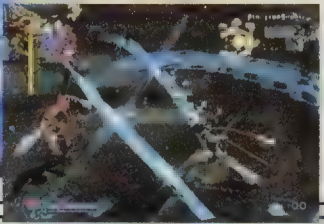
最基本的攻击就是剑技，不过在《武刃街》中，[illegible]以利[illegible]在防御的同时作出反击。

剑戟系统

从正面将敌人的攻击挡下，就会进入名为“剑戟”的状态，这时画面上的“剑戟计”就会始减少。当“剑戟计”完全耗尽后，角色会受到损害。不过只要在“剑戟”状态时，按下□就可即时作出“剑戟COUNTER”的反击。而在“剑戟”状态中，按下×还可以避过敌人的攻击。

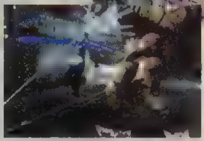


发动剑戟COUNTER后，连续按下□，还可以作出连续反击。

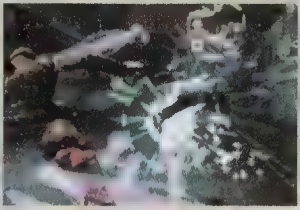


派生攻击

派生攻击所发挥出的效果相当丰富，可以对应多种不同战况。



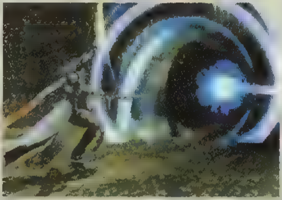
在一连串的连续攻击后，只要再接上〇、△、□、×任何一个按键，就可以使出各种“派生攻击”。针对各种状况，还可以利用“旋风斩”、“百烈脚”、“升天斩”和“妖术”等不同类型的攻击发挥出不同的效果，将敌人一网打尽！



妖术

对妖术防御

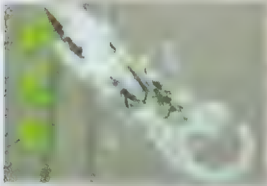
当敌人使出妖术攻击时，只要玩者不作出任何行动，正接下敌方的攻击，就会自动进入“对妖术防御”的状态。这时只要按下×，就可以避过敌方的妖术攻击。进入“对妖术防御”状态的同时，画面上的“妖术计”就会自动变成“妖术COUNTER计”。如在此时不停按下□，“妖术COUNTER计”就会上升；当储满“妖术COUNTER计”后，还可以使出“妖术COUNTER”，对敌人作出反击！



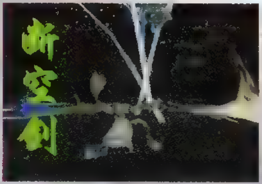
就连游戏中被视作妖术的陷阱，也可以利用“妖术COUNTER”化解！

妖术介绍

各版图中也隐藏着名为秘石的道具。只要取得秘石，主角所能使用的妖术也会随之而增加。只要按下SELECT键，就可以打开选单，任意选择想要使用的妖术。



将双剑举高，以高速回旋向敌人作出攻击。

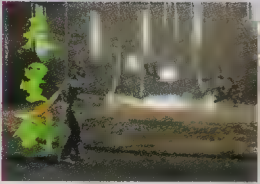


将剑挥下，放射出巨大的冲击波。

释放出剑的力量，同时增加角色的攻击力和所受的损伤至两倍。

放出大量自动追踪敌人的光之箭进行攻击。

利用剑引起小型的龙卷风，将四周的敌人吹走。



以锁定的目标为中心，从天降下无数的光之箭。

从左手的剑放出大的火球，是本作中最基本的妖术。

在主角的四周放出自动挡下敌人攻击的剑。

将主角的防御力在一定时间内提升至两倍。

大量新要素堂堂公开！

武刃街 BUJINGAI

追踪报道2

经过多次的介绍，相信大家对游戏的内容已有一定的认识，所以本期公开游戏系统以外的新要素，包括两个新模式以及预订游戏的特典内容等。

新要素 其之一：SUPRISE START

在这个模式中，玩者可以亲自控制主角刘王羽的动作，当游戏开始之后，玩者便可立刻操作刘王羽打倒敌人，接在才会播放游戏的开场片段，而且内容方面更会忠实地反映刚才刘的行动！

在开场片段中，游戏会配合背景音乐的节奏来剪接画面，此外视点也会因应刘的动作和所在位置自行切换；玩者在完成游戏之后，更可随时自行编辑，包括由玩者设定出现的敌人和所使用的妖术等。

由自己制作出充满魄力的开场片段！

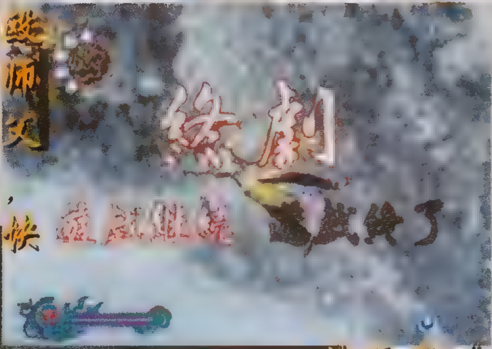
可以在开场片段中再次欣赏自己的表现，真感动！

SURPRISE START更预备了专用的舞台，就是在荒废了的街道战斗

新要素 其之二：VOICE MODE

这是游戏里其中一个隐藏模式，当达成了特定的条件之后，玩者便可在设定画面中选择这个模式，启动这机能的话，在游戏中途会根据玩者的行动加上刘王羽的师父的声音，由著名声优若本规夫先生饰演，而且除了固有的对白之外更会加入不少即兴的台词，可说是个专为拥趸而设的模式。

就让我们师徒二人并肩作战吧！



哎师父，快来救我……

“干得好！”说若表现出色的话，会得到师父的赞赏。

舞台二 圣淋境登场敌人陆续现身！

此外厂方也公开了“舞台二 圣淋境”中登场的四种敌人，当中不乏手持利器或长有利爪的角色，跟他们战斗时绝不可掉以轻心。

预订特典内容初次披露！

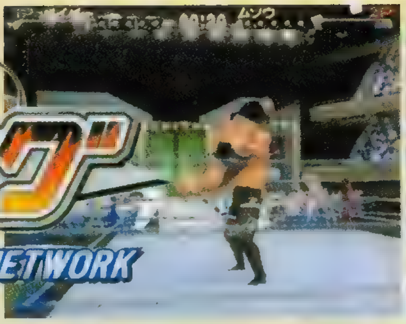
在日本的游戏店预订“武刃街”的话，便可获赠一枚收录了大量未公开映像的特典DVD，内容包含了Gackt参与游戏开发时所拍摄的幕后花絮和片段等，非常珍贵，Gackt的Fans们想知道是否有货的话，请马上到相熟的游戏店查询吧！

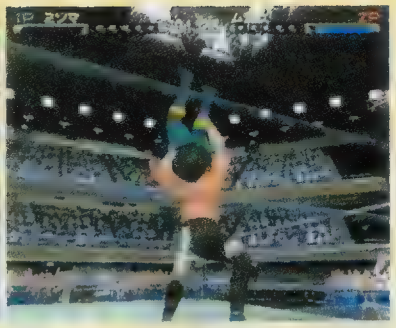
DVD内尽展Gackt的魅力

●TAITO●预定12月发售●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●6800日元●http://www.taito.co.jp/●对应周边未定

武刃街
Text: Dr. Game Design: Kermie

ONLINE プロレスリング THE CHAMPION OF THE NETWORK





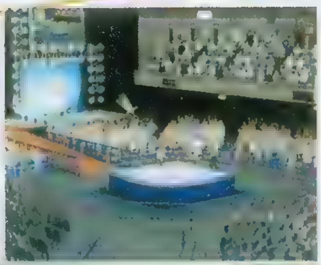
以运动为题材的游戏，除了赛车和球类运动以外，推出最多作品的就可以算是“格斗”系列了。本次为各位介绍的也是其中之一。作品名为《ONLINE PRO WRESTLING THE CHAMPION OF NETWORK》，顾名思义也就是一个可让玩者在网上进行摔角对战的游戏。本作的有关资料至今还未作确定，就连预计对应的配件也未作公布，不过在本月下旬就会正式开始进行“βTEST”。

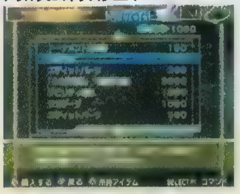
●YUKES●发售日未定●SPT●1-2人玩●使用媒体未定●记忆容量未定
●http://www.yukes.co.jp/●PS2专用记忆卡对应

ONLINE PRO WRESTLING THE CHAMPION OF NETWORK
Text:义经 Design:Kennie

以世界最强为目标！

一般的摔角游戏，都是以OFFLINE与电脑对战为主。但不论哪一个游戏，电脑所操控的角色也只会依从一定的规则行动，变化有限。《ONLINE PRO WRESTLING THE CHAMPION OF NETWORK》就让玩者可以得到一个与各地其他玩者互相较量的机会。游戏的其中一个最大特点，就是角色的造型配件多达5000件以上，而可供使用的必杀技更有1500多种。让玩者可以制造出完全与众不同的独特角色！





在摔角历史上留下你的名字！

本作与真实的摔角比赛一样，最多可以由四名角色同时进行比赛。由正常比赛的“NORMAL”，以至全无规则的“HARDCORE”，一一都会在游戏中出现。另外，在擂台方面本作也下了不少苦功。经典的“铁丝网擂台”、可使用武器攻击的“HIT MATCH”等超乎常理的比赛也有机会在本作中出现，甚至还可以向裁判员攻击！

创造只属于你的摔角手

除了角色的造型以外，比赛胜利时的动作姿势也可以由玩者逐一设定，充分满足摔角迷的要求。由玩者费尽心思，亲手创作的摔角手，在游戏中将会完全展现出角色独有的风格。利用由自己一手设计的角色在网上的擂台与其他玩者对战，必定能提高玩者的投入感！

所属团体

在本作中，每名玩者都以成为最强为目标，而志趣相投的玩者更可以一同联合，组织属于自己的团体，称霸网上的摔角界！当然只要玩者喜欢，也可以随时转投其他团体，充满自由度。

从外貌、技能到各种动作的精细设定

一如前面所提及，在《ONLINE PRO WRESTLING THE CHAMPION OF NETWORK》中，玩者可以随意设计角色的造型，除此以外，就连角色的战斗技能，以及场上的动作，全部都可以任由玩者一一详细设计，借此表现出玩者独有的风格。就连个人的履历也可以随意编写！

通常战

由玩者设定游戏规则进行的对战，只要选择正在等候比赛的名单，就可正式加入。

EVENT战

在网上的指定时间内，完成限定的场数赛事，再以这些赛事的成绩，选取当中最优秀的128名才可参加由主办当局所举行的淘汰赛。通常的战斗可任由玩者设定所有游戏规则，不过EVENT战则会预先订下所有规例，玩者不能作出改变。而随着大会的不同，比赛的规则也会随之而改变。

© 2003 YUKES CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

サッカーライフ！

SOCCER LIFE!

We are challengers to EUROPE

游戏市场上有各种各样的足球游戏、育成类足球游戏大行其道，以《机战》闻名的BANPRESTO开创“球员角色扮演”游戏——《SOCCER LIFE》，为足球游戏杀出一条血路！游戏中玩家扮演一位年青球员，踏入欧洲舞台展开你的足球生涯！

游戏收录了英格兰、意大利、西班牙、德国和法国五大联赛，已确认部份球会和球员会采用真实名称，球赛画面也很华丽啊！以下介绍游戏的各种要素。

在欧洲舞台发展你的足球生涯！

●BANPRESTO●预定2004年2月发售●SLG●1人玩●媒体未定●记忆容量未定●价格未定●http://www.hotline-web.com/

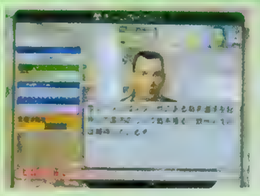
高原直泰 为代表人物！

高原直泰

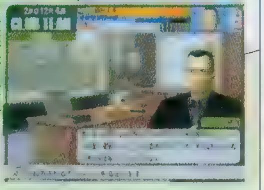
现效力德国联赛球会汉堡，日本国家队主力前锋——高原直泰将会担当《SOCCER LIFE》的代言人物，期待他在游戏封面和电视广告中演出。

●与监督建立良好关系

在球会中生活，与教练建立信赖关系是非常重要的。每天认真地训练，在比赛发挥出水准，借此提升教练对你的信赖度。信赖度高的话，教练有可能会采用你所提出的意见。



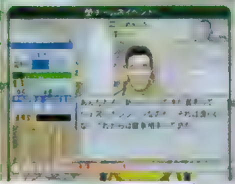
增加教练对你的信赖度



向教练提出意见

●跟队友争取正选位置

如现实情况一样，队内打相同位置的球员会互相竞争，各自争取正选位置。为球队争取胜利的同时，在队中也要争取No.1 地位。



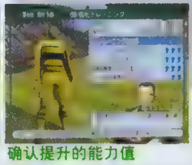
打相同位置的球员全都是竞争对手

在球场上争取良好表现给教练看

●刻苦训练，强化自己

训练分为“自主练习”和“与队友练习”两大类，通过练习提升自己实力，练习成功可大幅提升能力值及教练对你的信赖度。想成为一流的球员，必须从基本训练开始。

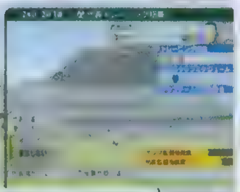
每天刻苦地训练



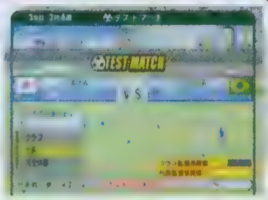
确认提升的能力值

●争取入选国家队

在球会里表现出色，能力得到认可，当国家队进行比赛，你便有可能入选为国脚。开始游戏时，你会选择国籍为中国吗？以入球为我们祖国争光！



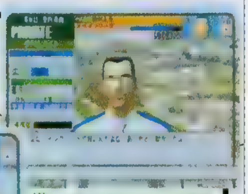
国家队召集国脚特训，你是其中一个吗？



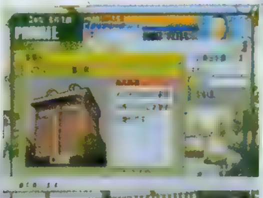
参加国家队赛事，摇身一变成为国家英雄

●轻轻松松学外语

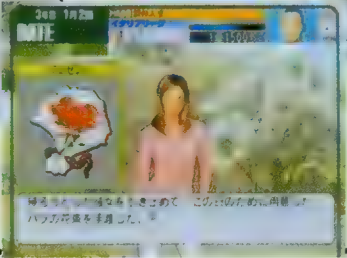
球员也有属于自己的私生活，游戏中可以买外语课本学习，方便与队友沟通及结识异性，在欧洲发展异地情缘。成为了世界知名的球星，就能坐靓车住豪宅。



学法文与齐达内交谈



球星怎少得了一座豪宅呢？



送花追求金发美女

●球场上大演帽子戏法！

“从实战中学习”是最有效提升实力的方法，比赛可提升自己的能力和球员间的连携度，也可借比赛证明自己实力，稳固自己在队中的地位。在比赛中大显身手，赛后便会有记者邀请你接受访问，令知名度大大提升！

与世界知名的球星较量

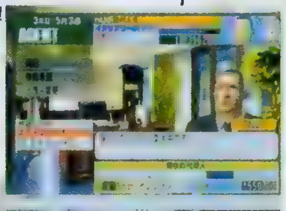
GOAL！入球就是给球会最好的回报

访问时可以选择对话内容

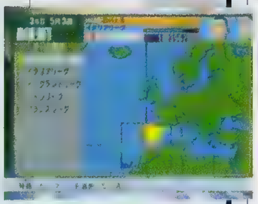
●转会过档入皇马

在欧洲足球世界，球员转会是家常便饭的事。玩家要争取加入大规模的球会，在更好环境、更好条件下拓展足球事业，加入皇马那样的大球会，与贝克汉姆、齐达内、劳尔平起平坐！

交涉成功！玩家转投到皇马



请代理人推荐你加入球会



在五大联赛中选择转投的球会

SOCCER LIFE We are challengers to EUROPE
Text :风之使者 Design : Kennie

©adidas, the adidas logo, FEVERNOVA. The trigon logo and the 3-Stripes mark are registered trade marks which are owned by the adidas-Salomon Group. Used with permission. the use of real player names and likenesses is authorized by FIFPro Foundation and its member associations. ©1996JFA ©cavia©BANPRESTO 2004※图为开发中画面

即使只有一次，也想再跟你见面……

●D3 Publisher●预定2004年2月发售●AVG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●4800日元●http://www.d3publisher.co.jp

黄泉归来 REFRAIN

Text :Dr. Game Design : MW

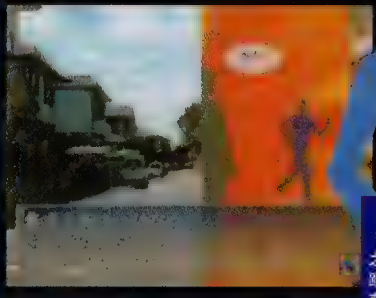
黄泉がえり ～リフレイン～

小说版创出了50万部佳绩，电影版也于今年1月上映的“黄泉归来”终于宣布游戏化，更由原作者梶尾真治先生亲自监修，令游戏完全保留了原作的世界观，保证每个Fans也会感到满意！

©2004 TOMCAT SYSTEM/GAMESTUDIO ©2004 D3 PUBLISHER
（图为开发中画面）

STORY

在日本的熊本（原作是熊本）县各地，不断地发生死人复活的现象，为了深入追查事件的真相，一名地方新闻社《肥之国日报》的记者佐伯隼人与助手天草小四郎便前往进行采访，四处访问一些死而复生的人，但想不到出现在佐伯眼前的，竟然是已死去4年的青梅竹马好友久住茜，她更告诉佐伯自己是被人所杀的……



“黄泉归来”现象

因应人们“想再见面”的思念，而令死去的人复活的现象。在原作中只限在熊本市周边发生，而当复活的人一离开熊本，便会马上回到令他复生的人身边。此外，最初复活的人会保留着死去时的外貌，但会急速地衰老并回到实际的年纪。

主要登场人物

佐伯隼人
游戏的主角，肥之国日报社的社员，跟茜和小四郎一起追查神秘现象之谜，和茜被杀的真相。

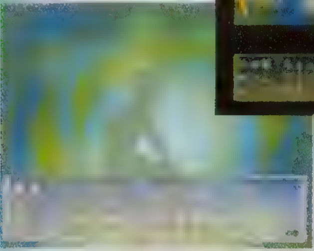
久住茜
[illegible]4年前死去的少女，因黄泉归来现象而复活，[illegible]手，而与隼人一起行动。

天草小四郎
[illegible]影师，思虑不周，时常会说些不合时宜的[illegible]亲切的一面。

备受关注的游戏系统

游戏的基本系统相当简单，以1星期为单位来进行，隼人要到各处访问不同的人以收集情报，但同时其他没有碰上隼人的人也会有自己的行动，随着隼人的行动会令故事剧情有不同的发展，此外每个登场角色也设有“勇气”和“诚实”这两项数值，玩者在面对选择题时的选择会令故事出现分岐。

▼角色的心情会从画面的背景表现出来。



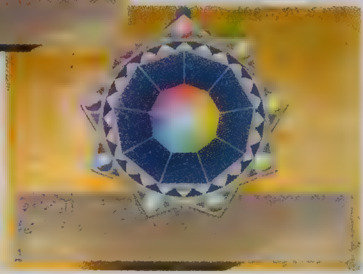
◀人物以影子的方式来表达，刺激玩者的想像力，而且影子也会因应对话而有所动作。

◀从各人处收集情报是非常重要的一环。

▼随着故事发展，移动范围也会逐渐扩大。

▼选择题出现了，你会怎样抉择？

▼选择后会马上显示能力值画面，确认各项数值的变化。



不可思议的复活事件

游戏中佐伯会遇上多名由黄泉归来的人，感受他们的体验和背后的故事，现在便为大家介绍其中四件。

事件1：车站的小狗

限本大学的名誉教授太田黑令治，认为黄泉归来现象是非常危险的，因此主张把复活的人隔离。然而某天他曾饲养的小狗竟也复活了，到底今次教授能否贯彻自己的主张？

教授的论调一向十分[illegible]，小狗[illegible]否令他改变？

事件2：回到少年时的妈妈

在十多年前因交通意外死亡的暴走族首领矢泽龙一，因为当时的同学丸山裕美的思念而复活，但裕美似乎与龙一的死有莫大关系，难道当年的意外背后有什么不可告人的秘密？

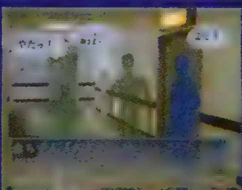
事件3：在黄昏时回来的人

讲述原是魔术师的假宗教教祖菊池隆信和母亲之间的故事，虽然有部份信徒开始对他怀疑，但仍愿意损出巨额的奉献，究竟这个教祖与“黄泉归来”之间有甚么关系？

事件4：母子像

孕妇伊泽七实在一次交通意外中身亡，但由于丈夫直义的思念而复活，而且七实在复活后不久更诞下婴儿，那么，身患癌症的直义会怎样面对？

“黄泉归来”到底对胎儿有何影响？



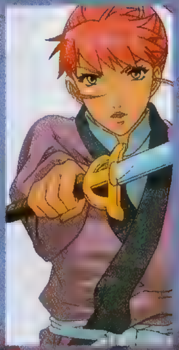
隼人到达产房，刚好碰上七实生产。

人气作品“十二国记”以正统RPG现身PS2之上

《十二国记》，一个以中国古代为基础的幻想世界，主要是描述堕进异世界的少女阳子为生存而奋斗的故事。在2003年的夏季曾在PS2上推出以《十二国记》为主题的冒险式AVG游戏，内容讲述阳子登上乐俊后，开始怀有希望之心，为取回王国而战。而本次《十二国记》的最新作，将会以RPG形式来表现，务求更能带出原作的味道，究竟这次的故事会有什么事情发生在阳子身上？

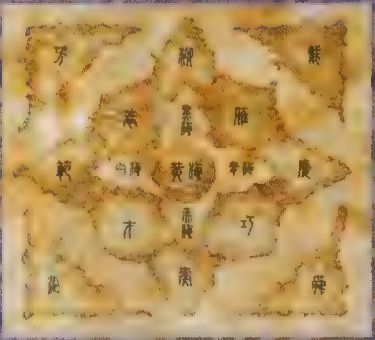
以RPG重现原作世界观

[illegible]



[illegible]

什么是“十二国记”



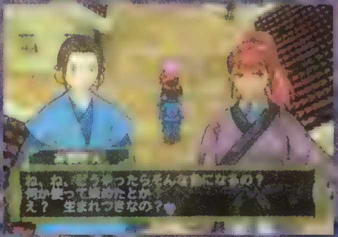
[illegible]……的世界。当这里存在着十二个国家，分别是庆、[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]……的世界，一般的人们对于自己的[illegible]、自己应该做的事情产生疑问，开始怀疑人的本质为[illegible]……鲜明外，他们也各自抱着自己的烦恼，为寻找生[illegible]……世界，所以当中会有大量意想不到的事情和人物，[illegible]……及两样的小老鼠乐俊等。

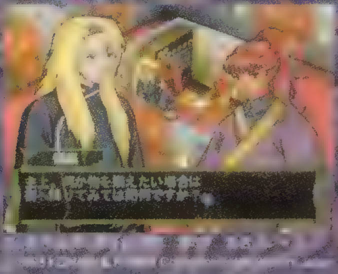
任意在街上移动

王宫中移动会有什么事发生吗？

正因为本次变成RPG作品，所以游戏的[illegible]……控制着主角[illegible]……可以随意在[illegible]中、宫殿之内移动，[illegible]前往商店购买[illegible]具、战斗所需道具，[illegible]村民们对话[illegible]集情报也是不可缺少的。

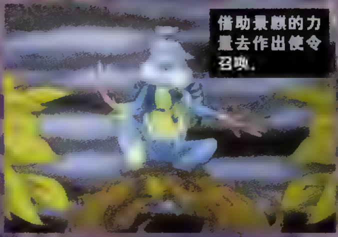
保持村民好感度





[illegible]

战斗系统



[illegible]……AVG[illegible]，但战斗[illegible]也采用RPG的指令方式，不过玩者能控制的角色就只有阳子一人。而在本作中，会加入队伍编成的[illegible]……三人的队伍，[illegible]性提高了不少。此外，[illegible]令的召唤系统，只要在战斗中达成条件，[illegible]……

同伴可以各设定一种召唤神兽进行攻击

1 [illegible]

2 [illegible]

3 [illegible]

●KONAMI●2004年发售预定●RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定●http://www.web-konami.com/products/index_ps2.html

十二国记 赫赫王道 红绿之羽化

Text：小志幽凉 Design：SL

KILLZONE

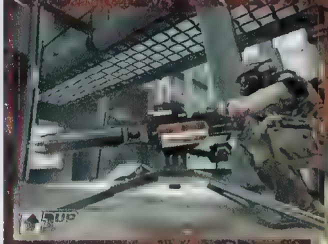
欧美游戏的主导类别作品，当然不能缺少主观视点的立体动作游戏，以特种部队为背景的《KILLZONE》，就是其中一个将在今年推出的游戏。

近未来战争的故事

《KILLZONE》的故事[illegible]世界的[illegible]发生叛乱，出现了[illegible]，这些反乱分子在[illegible]地上[illegible]发生[illegible]动恐怖袭击。主角[illegible]一方的特种部队成员，[illegible]统治[illegible]分子[illegible]斗。深入敌阵，阻止反乱分子的破坏

登场武器种类繁多

与同[illegible]其他作品一样，[illegible]未来[illegible]《KILLZONE》[illegible]当然[illegible]不能缺少种类丰富的武器，除了手枪[illegible]狙击枪等[illegible]，另外还有手[illegible]榴弹[illegible]其他不同的兵器。



全新"MULTI TEXTURE"技术

在本作中广泛采用了[illegible]"MULTI TEXTURE"技术，[illegible]PS2[illegible]机能，[illegible]的游戏画面，[illegible]物体[illegible]，让游戏的画面更具真实感！

向全世界的敌人挑战

《KILLZONE》与目前最新推出的同类游戏一样，也设有网上[illegible]，让玩者可以与世界各[illegible]。

先进的人工知能

这是一[illegible]游戏，[illegible]中的人工知能可算是最重要的元素，《KILLZONE》中不论NPC还是敌方的角色，都具有优秀的头脑，可灵活应对各种行动，使游戏的进程更爽快，战斗更顺畅。

©SCEE

新作狙击

●SCE●暂定2004年9月●ACT●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●使用周边未定

Text:义经 Design:GJO KILLZONE

继GTA后又一暴力动作登场！

MANHUNT

《MANHUNT（追捕）》是由ROCKSTAR GAMES旗下的制作小组ROCKSTAR NORTH所开发的，大家可能对此制作小组闻所未闻，可如果我告诉你ROCKSTAR NORTH正是暴力游戏“代名词”——《GRAND THEFT AUTO III：VICE CITY（GTA3）》的开发班底，相信你立即会有恍然大悟之感。

挑战暴力王道！

《MANHUNT》[illegible]

敌人的造形充满了压迫感。

游戏中大部份敌人都是一些纹身蒙面

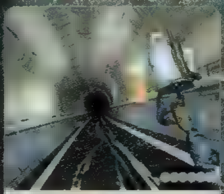
连军队也视主角为攻击目标。

在地狱边缘活下去

[illegible]主角JAMES EARL CASH[illegible]SHOW[illegible]世界，CASH不清楚[illegible]，[illegible]一位女性记者[illegible]的危险事件，CASH才能[illegible]。然而，CASH并不知道这位背后的[illegible]，也不知道她为什么要[illegible]自己，只知道要[illegible]跟从她的指示，方可活[illegible]。

跑呀！一定要活下去！

是谁拍摄到我的杀人过程？



逃进地下水道就会安全吗？

©ROCKSTAR GAMES 200[illegible]

新作狙击

●ROCKSTAR GAMES●11月18日●ACT●1人玩
●DVD-ROM●使用容量未定●价格未定

Text:风之使者 Design:JO MANHUNT

●任天堂●2004年发售●ACT●1至4人玩●价格未定
●记忆容量未定●专用光盘

曾在N64和GBA上大受欢迎的机械人动作游戏《CUSTOM ROBOT》，新作已决定在GC这个平台上登场。本次会完全采用立体制作，务求为玩者带来新的感觉！

カスタムロボ for GAMECUBE

尼尔01 游戏概要

在游戏中，玩者是一位驾驶机械人的机师，每次接到上司的任务时，便要驾驶着“尼尔01”机械人战斗。战场是由一个360度全立体空间所组成的，不论在任何地方或角度，都可能受到敌人的袭击。玩者需要利用地形的高低差来进行战斗，否则会陷入挨打的局面。除此之外，大家还可以为“尼尔01”配备上不同的配件和武器，让它变成全新风格的机械人。

全新感觉的ACT即将在GC上登场

两大模式介绍

本游戏收录了两个主要模式，它们分别是“旅立编”及“激斗编”。所谓“旅立编”即是我们所熟悉的故事模式，玩者可以一边欣赏剧情，一边收集有用的道具，也可增加对这游戏的认识。至于“激斗编”则是让玩者挑战强力的机械人，迈向天下无敌之道。

激战的四人模式

《CUSTOM ROBOT》另一个令人注目的模式，便是大家期待已久的对战模式。四位玩者可以选用自己的原创机械人进行对决，尝试不同的战斗感觉。而对战的方式一般是以2对2进行，但玩者也可以选择1对2或者1对1等组合。

敌人登场机体

在任务模式中会出现大量机械人阻截玩者行动，只要成功地将它们打倒，便有机会在对战模式中使用得到。以下先为大家介绍三款新登场的敌人机械。

斯鲁希度

外型十分可爱的小型机械人。因为它经常利用障碍物来挡着身体，使得一般的攻击很难命中它。至于斯鲁希度的擅长武器是手上的枪，被这支手枪击中可能一命呜呼。

拉卡先

忍者型的机械人，虽然攻击力不太高，但拥有取消声音的特技令敌人不易察觉。如果给它发挥出最高速度，实在不容易应付。

金属巨人

从它的外表一看便知道是重量级的机械人，虽然移动及反应速度极慢，但却能够造成极大的伤害，如不幸被它击中肯定会粉身碎骨。

CUSTOM ROBOT FOR GAMECUBE
Text:秀吉 Design:SL

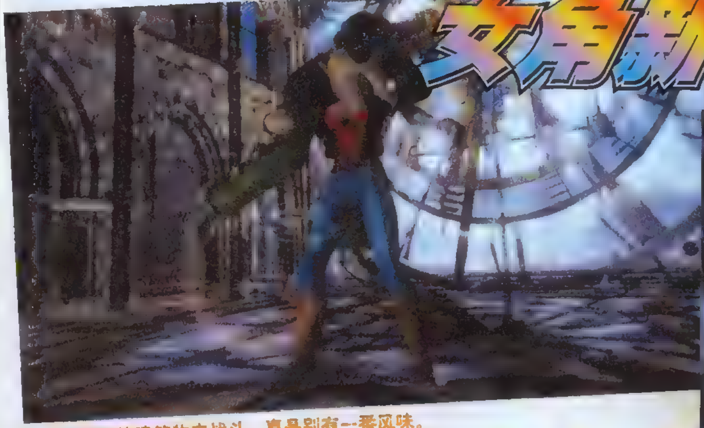
●TECMO●预定2004年3月发售●FTG●1至2人玩●DVD-ROM(2枚)●未定●8800日元
●http://www.tecmo.co.jp●对应HDD，XBOX LIVE，杜比数码5.1声道

DEAD OR ALIVE ONLINE
Text:Dr.Game Design:Kennie

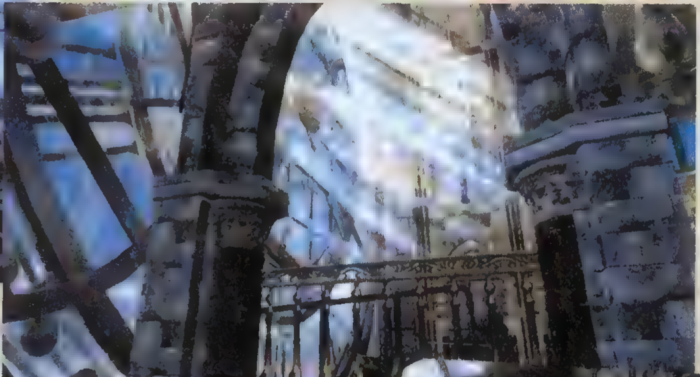
DEAD OR ALIVE ONLINE

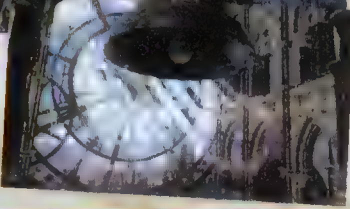
本次为大家送上《DEAD OR ALIVE ONLINE》的最新情报，包括重新制作的舞台以及两位女主角的新造型，绝对不可错过！

重新制作的舞台+女角新服装初披露！！



在这样华丽的建筑物内战斗，真是别有一番风味。





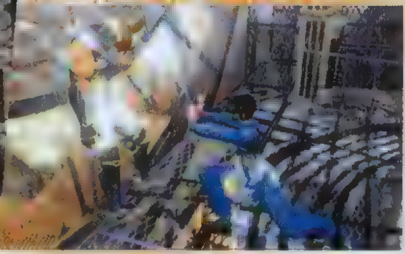
教[illegible]，[illegible]从玻璃窗透射[illegible]手是迫真。

把对手击向玻璃窗，能否把玻璃窗打破，令他掉到外面而继续[illegible]

旧舞台、新感觉

曾在系列其他作品中使用过的“Demon's Charge”舞台，是一座庄严宏伟的哥德式教堂，现在开发人员把这个战场重新制作，导入了各种最新的技术，带给玩者截然不同的感觉。

玻璃窗的另一面是外墙[illegible]的时钟，是否会根据主机内置的时钟而变化？



[illegible]处理，简直跟现实无异。

新服装继续公开！

本次继续为各位介绍两款初次公开的角色服装，当然仍是集中在女角色的身上，就请AYANE和LEI FANG立刻穿上最新的服装跟大家见面！

AYANE

这一套服装是参照1998年发售的Playstation游戏《影牢》中，女主角的服装而设计的，露出了AYANE雪白的背部，更突显出中央鲜红色的纹身，视觉效果十分抢眼！

以皮革作为主要材料，尽显[illegible]一面

前面相当平实，想不到后面却是非常大胆哩！

LEI FANG

对于LEI FANG来说，最合适她的当然还是充满中国传统特色的小凤仙装，除绣满了颜色鲜艳的花朵之外，贴身的剪裁设计也令人留下极深刻的印象。

TECMO,LTD. Team NINJA 2003

（图为开发中画面）

NINJA GAIDEN

游戏开发长达4年时间，由TECMO负责制作“《DOA》系列”的Team NINJA打造的动作游戏大作《忍者外传NINJA GAIDEN》，日版已确定在今年的2月26日推出，而美版更会提前一个星期推出，相信大家很快便能体验到这款开发了多年的游戏到底会有怎样的素质了，而本期笔者就对游戏系统、各关版面等进行详细的介绍，好让大家都能体会到游戏的精髓所在。

●TECMO●2004年2月26日发售预定●ACT●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●7800日元●http://www.tecmo.co.jp/teamninja/

忍者外传 NINJA GAIDEN
Text :小志幽凉 Design :SL

使用的绝技

本游戏的特色之一，就是充满速度感的各种战斗技巧，当中包括敌人变幻莫测的攻击方式、战斗时所产生的华丽特技效果等，营造出一款史无前例的动作游戏。超级忍者HAYABUSA能使用各种的武器和忍术对付敌人，而除了以往介绍过的忍法外，事实上还有更强力的攻击“绝技”存在。但“绝技”的发动方式比较特殊，必须使用一种名叫“Essence”的元素才能使用，而这可凭借击倒敌人时掉下来的Essence来进行收集，在使用后便要进行再获得Essence才能发动特殊攻击。不过“绝技”并非完全占有优势，如若滥用的话只会带来隐患。

从空中强力地把剑插入地面，制造出强力的冲击波，能够将附近的敌人弹飞。

忍法

[illegible]

以忍法来化解被围攻的危机！

绝技

[illegible]

利用双节棍对付骷髅系敌人，面对这类防御性较低的敌人增加Essence的机会也较多。

战斗不只限于在地上，充满挑战性的16个关卡

超级忍者HAYABUSA跟[illegible]的关卡，[illegible]公开过的忍者屋敷、隼之里、市街、军事基地、洞窟、地下墓地外，还有本次介绍的新版面飞行船内部、堀、以及谜之建筑物——皇帝居城等。而其中的新版面——堀，由于是在水中进行，将会要求玩家使用跟平时不一样的操作方式，如何在水中有效地使用武器、控制移动速度等将会是对玩家的最大考验。

飞行船

于飞行船的操舵室中跟称为MAST的对手战斗，发现入侵者的他们会在第一时间进行攻击，但看来已经太迟，被HAYABUSA狠狠地施以反击。

堀

堀是一个在水中进行的关卡，在图中可以看到左方出现显示氧气残量的计，必须在完全用尽时回到水面上补充。由于水中存在阻力，因此对付大型龙虾似的敌人时会比较艰苦。

皇帝居城

在皇帝居城内，所居住的相信就是帝国中权力最大的支配者，然而不要说在居城内，就连外围也布满了各种下级魔神，要成功侵入其中并不是随便说说那么简单。

意想不到的强敌“魔神”

在游戏的舞台之内，栖息不少被称为“魔神”的怪物，它们不仅外表因物种而有所差异，而且在攻击方式上也有很大的差别。而以下介绍的中BOSS级敌人，被配置在帝国的重点守卫区域内，要解开其中的谜相信只有把它们击倒了。

地底神殿翼龙

拥有强而有力的尖爪，阻挡着HAYABUSA去路的地下守护者，看到画面跟HAYABUSA的比例，便知道它的身型是何等庞大。

灼热火炎虫

守护着火炎洞窟的保卫者，被灼热之火包围的火炎虫，可以发出“红莲之炎”，看来普通的攻击对它起不到作用。

冰点怪生物

在冰[illegible]内[illegible]
[illegible]而攻击[illegible]是[illegible]

©2004 TECMO, LTD. NINJA 2003 ※画面为开发中

●MICROSOFT●2004年春季●MMORPG●价格未定●1人玩●DVD-ROM X 1
●记忆位未定●对应X-BOX LIVE●http://www.xbox..com/ja-jp/games/tflo

TURE FANTASY LIVE ONLINE
Text:秀吉 Design:MW

TRUE FANTASY LIVE ONLINE

© 2003 MICROSOFT CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.

《TURE FANTASY LIVE ONLINE》是一款非常现实化的MMORPG作品，在游戏中的生活跟现实世界非常相似，玩者同样地可以建设自己的家，以下为大家介绍一下这方面的情报。

让自己的家变得豪华吧！

美化和扩建房间

希望在其他朋友面前炫耀的话，可以考虑将金钱花在不只自己的家上。除了购买昂贵的道具外来美化家居外，还可以请专人为自己的家进行改建工程，加大房间的面积或增加屋内的房间数目等。总而言之，只要能花得起钱，想要一座奢华的房子也不算难。

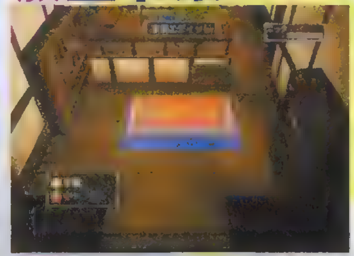
MY HOME

各玩者在自己的出生国中，都会有一间属于自己的房间，这里便是玩者的根据地。当然在繁忙的冒险过程中，玩者不一定会经常返回自己的家，所以本游戏为了加强“家”的概念，不仅允许玩者装饰自己的家，还可以带同伴回到自己的家中一起玩，让每一位玩者都能够感受得到自己“活在这个世界之中”。

家具的设置

设置暖炉

放置书架



宠物和植物

用珍贵道具装饰家居

登场怪物介绍

石化鸟

拥有可将敌人石化的特殊能力，其羽毛甚为珍贵。

兽人

生活在全大陆的亚人种、性格凶残，经常袭击其他生物。

食人花

会利用剧毒捕猎生物的食肉植物，一遇到合适的猎物便会立刻攻击。

蝙蝠

常在迷宫入口出现的敌人，实力并不强。

巨型青蛙

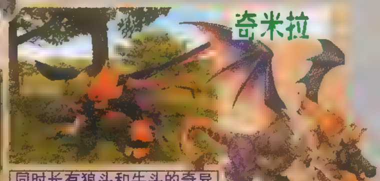
温顺的巨大青蛙，但受到攻击时会狂性大发。

幽灵

憎恨所有生物的恶灵，喜欢攻击闯进迷宫的冒险者。

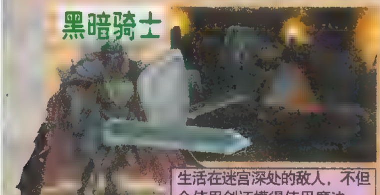
蝎子

栖息在沙漠地带的生物，能够使用剧毒令敌人麻痹。



奇米拉

同时长有狼头和牛头的奇异生物，懂得使用魔法。



黑暗骑士

生活在迷宫深处的敌人，不但会使用剑还懂得使用魔法。

石像怪

处于迷宫深处，懂得活动的石像，一般攻击对它几乎无效。

野狼

拥有利爪和尖牙的狼，行动非常迅速，栖息在山岳地带。

BREAKDOWN™

ブレイクダウン

这次为大家公开游戏的最新情报，包括主角戴力的各种动作、新登场的角色以及游戏初段至中段的部份故事画面等。

新角色、动作&部分故事一气公开！

●NAMCO●暂定2004年1月29日●AVG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●6800日元●http://www.namco.co.jp●对应DOLBYDIGITAL 5.1CH

BREAKDOWN
Text: Dr.Game Design: Kennie

戴力的各种动作

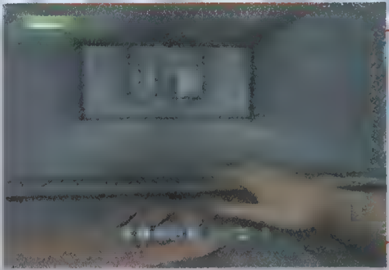
其实除了拳击、踢脚等攻击动作之外，游戏的主角戴力也要运用各种动作，用来通过舞台上不同的机关和陷阱，今次先介绍其中4种：

跳跃

当遇上崩裂的地面或悬崖时，便要以跳跃来通过，此外若遇上火焰阻路的话，也可用跳跃来避免受伤。

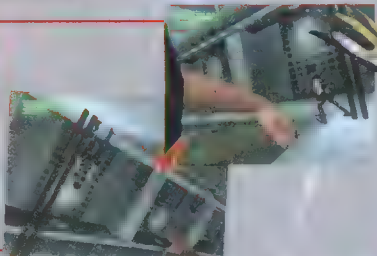
悬垂

以双手攀扶着墙壁的一端，再作横向移动或登上上层，不过在画面中同时也发现了另一名悬垂着的女性。



蹲下、俯伏

站立时无法进入的狭窄地方，便可以用这个动作来通过，这个动作在天井布满尖刺的场所也适用。



侧翻

受到敌人攻击时，可以利用华丽的侧翻动作来闪避，但要注意使用时画面也会跟着旋转，要小心别被弄得头昏转向。

故事内容披露

游戏的故事初段讲述戴力为了取回失去的记忆而四处进行冒险，当中更会身陷重重危机，就让本刊透过多张新公开的图片，推测游戏初段的剧情。

好不容易逃离研究设施的戴力，却发现自己身处在沙漠中，而且体力更徐徐下降，到底在这里会遇上什么敌人呢？

戴力是众多研究实验体中唯一的生还者，但想不到手臂竟只剩下骨头，更诡异的是他在这情况下仍然可以行动自如

发现了研究员的尸体，而且尸体更曾有被拖行的迹象，究竟是谁人下的毒手？

在研究所中发现了一挺重机枪，假如能将之抢到手的话，对逃亡行动有极大帮助！

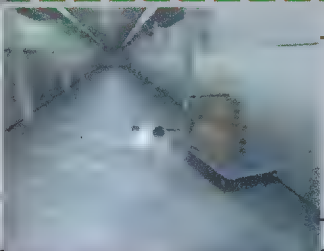
新登场角色

尊尼·迪·鲁卡

军方的士兵，率领一个部队，专门负责执行重要的任务，原本是要袭击戴力的，但相反也不时提供协助，到底他的真正目的是什么？

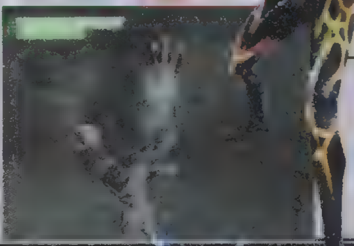
尊尼忽然出现要求与戴力合作，你会答应吗？

速度高又难以发现，绝对不可掉以轻心



谜之角色……

在游戏中途这只花猫多次在戴力眼前出现，似乎掌握着故事中重要的关键之处……



隐密

拥有隐密迷彩机能的女性型杜兰兵，动作极为敏捷，会突然在眼前出现施袭，是个不易应付的强敌。

©NAMCO LTD.（图为开发中画面）

●BANDAI●暂定2004年3月●SPT●1-2人玩●盒带●内置记忆
●4800日元●http://www.bandai.co.jp/●GBA专用通讯线对应

ONE PIECE GOALING BASEBALL

海贼野球

ワンピース ONE PIECE ゴーイングベースボール 海賊野球 BASEBALL OF ONE PIECE

以人气漫画《ONE PIECE》为题材而原创的棒球游戏《ONE PIECE GOALING BASEBALL海贼野球》，将于2004年3月推出。游戏内除了主角的"路飞海贼团"的成员外，还包括了该系列故事中众多曾出现过的强敌，就连最新登场"空岛编"中的人物也会在本作里出现！

人物介绍

路飞

《ONE PIECE》的主角，梦想成为海贼之王。有如橡胶一样拥有超凡的弹力，在本作中将会全部用在玩棒球上，甚至还会利用拳头来将敌方的投球击飞！

卓罗

以世界第一剑豪为目标的"三刀流"高手。在游戏中将会以手上的刀来进行击球。其间还会使出"三刀流击球"，击球范围极广。

奈美

以绘制世界的航海图为梦想的自称为"海贼专业"的小偷。既然她身为小偷，盗垒方面也会相当得意吧？以"天候棒"作出的击球也很值得期待。

山治

以传说的厨师奥普路为目标的厨师。擅长腿技，虽然是进行棒球比赛，但也同样能看见他以出色的腿技应付来球！

罗宾

一心寻找"真正历史的文本"的考古学家。身体的一部分由于得到"恶魔果实"的力量，而产生了特殊的变化。利用这种能力，使她的守备能力可能极高！？

乌鲁普

自称为勇敢的"海上战士"的少年，擅长射击。在本作中，是否将他这身射击的本领发挥在棒球之上，打出绝对准确的击球？

乔巴

一头学习医术的青鼻驯鹿，为了亲眼所见世界各地的风貌而与路飞等人同行。在棒球场上到底又会发挥怎样的能力呢？

三种不同的击球术！

在《ONE PIECE GOALING BASEBALL海贼野球》中，玩者将会看见众多在《ONE PIECE》原作中登场的人物，使用各种不同的特殊能力来应付比赛。适当运用这些特殊能力，就可以在比赛中得到胜机。而在对战时，使用特殊击球的同时，对方的萤幕还会出现像"爆发"一样的日文字符呢！

准确把握击球时间

当进行击球时，在棒球与球棒接触的一瞬间按下击球键，就会发动"JUST ATTACK SYSTEM"。虽然对于按下击球键的时机要求相当严格，但只要成功的话，击球手就会使出各种强力的必杀技。不过在使用"必杀技"的同时，击球手不能同时发动其他两种特殊击球的能力。

增加击球距离

本作中一个活用各人能力的系统名为"SKILL BATTING SYSTEM"，只要按下R就会马上发动。这时击球就可以增加球的飞行距离，打出超远程击球！

增大击球范围

与"爆发"刚刚相反，"必中"是以按下L键来发动的。使用后击球的范围就会立即增大，使击中投球的机会大幅上升。但不论使用哪一种能力，在使用时是不能进行移动的。而使出这些能力时，还会出现与平时不一样的特写动画呢！

7人的棒球队

本作的角色并无特定的守备位置，可以任由玩者随意设定。只要活用角色在游戏中设定的能力和特技，再配合适当的选位，说不定可以创造出最强的守备队呢！

种类丰富的球场背景

本作中将会以原作中出现的不同场地作为球场。当中还可能会有各种不同特徵的陷阱，使比赛更加紧张刺激呢！

©尾田荣一郎/集英社・フジテレビ・东映アニメーション ©BANDAI 2004

ONE PIECE GOALING BASEBALL 海贼野球

Text:文经 Design:FREEMAN

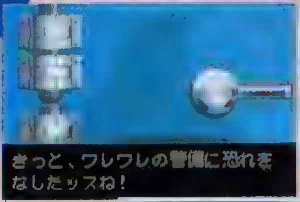
除了之前厂商公布过的大学时代成步堂的经历外，原来游戏中也收录了其他剧情，讲述前作故事发生的1年之后，26岁的成步堂的全新故事，除了大家熟悉的原有人物之外，还会有其他新角色登场，本次笔者以故事流程的方式为大家介绍。

新剧情发现！

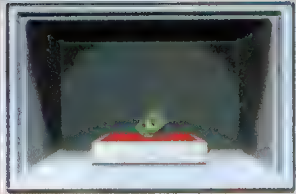
26岁的成步堂参上！！

逆転裁判3

1 神秘事件发生



向宝物逐步逼近的黑影，揭开了事件的序幕。

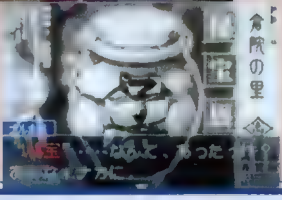


保险柜的宝物被盗走了！只剩下一张神秘的卡片！

凌晨1时，被保管在某处的宝物突然被一名神秘的怪人偷走，虽然保安系统已非常严密，但仍无法阻止这个神通广大的怪人，到底他使用了什么方法，而下一个目标又是什么？

2 众人聚集在成步堂事务所

春美和真宵所讲的秘宝展览与游戏发展有什么关系？



镜头一转便来到成步堂的法律事务所，当上了成步堂助手的绫里真宵和她的堂妹春美正在讨论故乡“仓院之里”所举办的秘宝展览，而她们的话题更引起了成步堂的兴趣……

有关“仓院之里”秘宝展览的宣传单，不妨将之放在档案中。

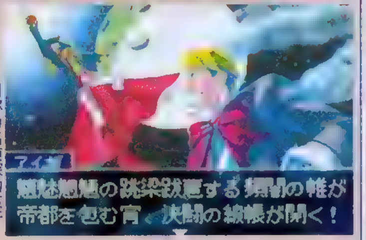
3 仓院之里的突发事件

神秘的怪人忽然在“仓院之里”出现，还把“仓院之壶”盗走，这个壶在前作中是非常重要的证物，为真宵洗脱嫌疑，而且也曾被春美打破，那么自称为“蒙面怪人”的神秘人为什么要向它下手呢？

打扮古怪的“蒙面怪人”，他的真正目的又是什么？

对真宵来说，“仓院之壶”代表着与成步堂相识的经历。

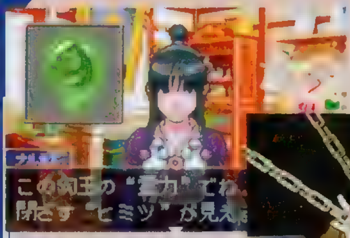
4 名侦探出现！？



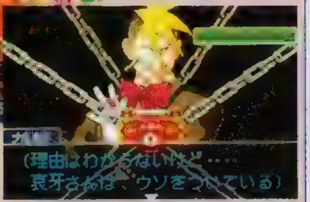
自称为名侦探的哀牙，似乎是个麻烦人物

一名自称是名侦探的男子突然出现，他的目的是缉捕“蒙面怪人”，他最初看见成步堂时，便无礼地不断询问各种问题，还不断地自言自语，使成步堂为之气愤。

5 揭开哀牙心中的秘密



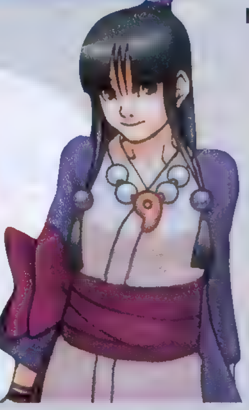
得知哀牙的秘密之后，便可开始寻找证物。



与前作一样，真宵可利用勾玉潜入其他人的内心世界。

前作在进行调查时，真宵可利用勾玉配合自己的灵力，潜入其他的人心中，探听他们内心隐藏着的秘密，接着在跟对方谈话时出示相关的证物，把秘密揭露出来，到底哀牙与“蒙面怪人”之间有什么不可告人的秘密？

大家熟悉的人物再度登场



绫里真宵

成步堂恩师绫里千寻的妹妹，正在努力修行打算成为灵媒，在前作中因千寻死亡的事件而认识了成步堂。

绫里春美

真宵的堂妹，与真宵同样以灵媒为目标而努力修行中，而且她的灵力似乎比堂姐更强。

糸锯圭介

糸锯警官本次的任务是负责看守仓院之壶，看来他会想尽办法把蒙面怪人缉捕归案。

©CAPCOM CO.,LTD.2004 ALL RIGHTS RESERVED.（图为开发中画面）

●CAPCOM●2004年1月23●AVG●1人玩●卡带●电池记忆●4800日元●http://www.capcom.co.jp

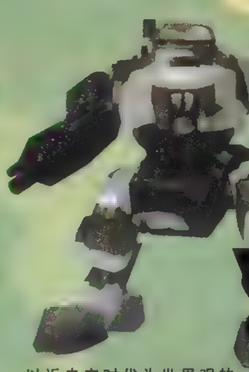
Text:Dr. Game Design：SL 逆转裁判3

AC 街机狩猎场

●KONAMI●预定2004年1月发售●SHT●1至4人玩

WARTRAN TROOPERS

继《WORLD COMBAT》后又一款可4人同时进行的枪击游戏，而且本次对应e-AMUSEMENT网络和记忆卡，通过记忆卡收集强力武器，争取网络排名第一的宝座。游戏中玩家扮演一位参加联合国训练的新兵，在魔鬼教官的指示下进行演习，演习中会有步兵、直升机，甚至机械人等多种敌人登场！

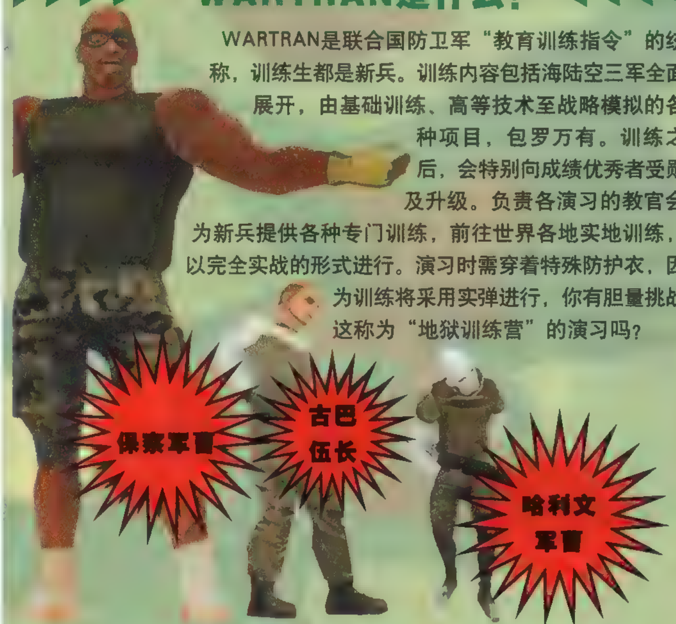


以近未来时代为世界观的《WARTRAN TROOPERS》，将会有各式各样的敌人登场！

对应e-AMUSEMENT的GUN SHOOTING游戏登场！

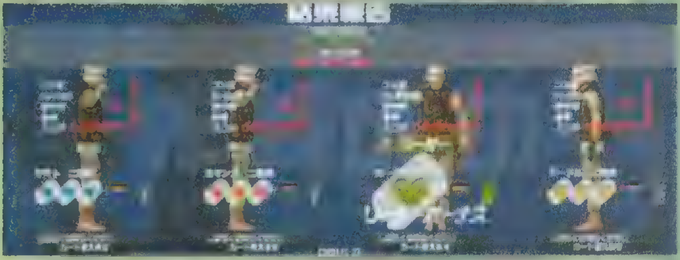
WARTRAN是什么？

WARTRAN是联合国防卫军“教育训练指令”的统称，训练生都是新兵。训练内容包括海陆空三军全面展开，由基础训练、高等技术至战略模拟的各种项目，包罗万有。训练之后，会特别向成绩优秀者受勋及升级。负责各演习的教官会为新兵提供各种专门训练，前往世界各地实地训练，以完全实战的形式进行。演习时需穿着特殊防护衣，因为训练将采用实弹进行，你有胆量挑战这称为“地狱训练营”的演习吗？



实战形式

演习是采用实弹的实战形式进行。玩家们跟从教官的指示进行游戏，在各关的最后与教官（BOSS）决战，最终目标是超越所有教官。



四位玩家当中，演习成绩最优秀的一位可获赠LEADER BONUS，所以队内成员都要互相竞争，钻研技术，目标是达到排名榜上的最好成绩。

争取网上排名第一位！

本作对应e－AMUSEMENT网络，网络会连接上所有游戏机中心，进行各关时会显示其他中队所属小队的最佳过关时间，玩家们目标是打破它人过关的时间记录，在网络上创造新记录！

演习前基本需知

攻击

玩家的枪，当子弹耗尽时，把枪口指向画面以外的地方便会自动RELOAD（补充子弹），注意趁没有敌人时就要赶快RELOAD。

●防御

把枪口指向画面以外，在RELOAD的同时会摆出防御姿势，可防御敌步兵的普通子弹攻击。

●超过20种武器任君选择

真让人惊讶啊！《WARTRAN TROOPERS》竟然有20多种武器，通过战斗获得新武器，取得的武器可记录在记忆卡中，留待下次继续使用。

●使用“记忆卡”进行游戏

使用记忆卡进行游戏，可将玩家的资料保存起来，包括武器、勋章、阶级、战果等，把所有资料传送到SERVER，下次游玩时便可使用已取得的武器，通过不断的游戏来强化武装。

WARTRAN TROOPERS Text 风之使者 Design : Kennie

© 2003 KONAMI

由SEGA推出的街机CARD GAME，已经在不久前正式抵达香港。游戏内容大致上与《CULDCEPT》（《卡片召唤师》）相同，由四名不同的角色在地图上互相追逐、战斗。而除了CARD GAME所必须的游戏卡片以外，本作还对应专用的IC记忆卡。

游戏主要规则

本作基本上与同为卡片游戏的《CULDCEPT》（《卡片召唤师》）相同，以回合制形式进行，游戏过程中玩者可以使用手上的卡片向敌人进行攻击。不过在《THE KEY OF AVALON》中，就加入了“KEY”这个元素。在游戏开始时，由电脑随机决定一名角色手上持有“KEY”。持有KEY的角色称为“HOLDER”（持有者），而其余的角色就称为“CHASER”（追逐者）。每一回合分为“HOLDER TURN”和“CHASER TURN”，首先由HOLDER行动的“HOLDER TURN”开始，然后就再CHASER进行活动的“CHASER TURN”。游戏的目的是从HOLDER手上夺取KEY，然后前往地图上闪着光的“祭坛”。当HOLDER被CHASER追到并战败，就会马上GAME OVER。

游戏开始时，所有角色的HP都会设定为5。每当经过一个回合，所有角色的体力均会下降2点，当体力降至0，就会马上GAME OVER。要回复角色的体力，就必须在战斗中得胜或通过“祭坛”。每个地图上均分别设有四个“祭坛”和一座“贤者之城”，其中代表终点的“祭坛”会闪着光。只有在通过三个“祭坛”以后，角色才可以进入“贤者之城”。持有KEY的玩者进入这些建筑物后，就可以得到角色升级用的“证”。成功经过“贤者之城”的话，还可以得到大量的“证”。

除此以外，地图上的空格也分别会分为“红”、“黄”、“蓝”、“绿”和“无”等五种属性，限制着卡片的应用，另外还有用作转移到别处的“转移点”。

SUB RULES

除了“追逐HOLDER”这个主要规则，和以上提到的有关卡片的使用限制外，游戏过程中玩者还要注意其他规则。其中以下三点必须留意。

卡片的组合

在《THE KEY OF AVALON》中，每一套牌都是由30张卡片所组成的，而相同的卡片最多只可以同时配置3张。以防守为主的HOLDER，可以尽量加入防御性能较佳的卡，而攻击为主的CHASER，则可使用攻击性能较佳的卡片。除此以外，设分卡片更具有不同的特殊能力，由玩者配合自己的作战风格来使用。

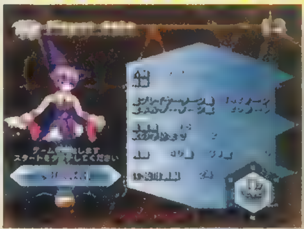
① KEY掉到地上？

游戏过程中，假如HOLDER在被其他角色追到前因为HP耗尽而死亡，KEY就会掉到地上，这时只要任何一位角色赶往KEY的所在位置，就可以取得KEY，并自动成为HOLDER。

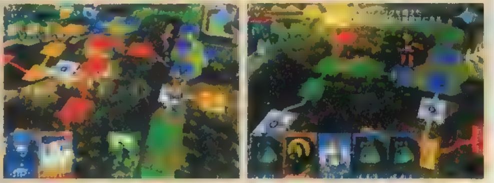
② 用尽所有卡片吧！

每一回合，玩者可以使用的卡片数目都不会设有任何限制，而且只要到下一个回合，就会自动回复到持有的最高卡片数量，因此每个回合玩者都可以毫无顾忌地尽量使用手上的所有卡片击倒敌人。而手上没有用途的卡片也可以即时消灭，等待下个回合再次抽卡。

魔导LEVEL



每名角色的强弱，都会以名为“魔导LEVEL”的数值记录来衡量。随着角色在游戏中使用卡片，各种属性的能力也会逐渐上升，当到达指定数值，角色的“魔导LEVEL”就会上升。“魔导LEVEL”上升后，角色使用魔法时的咏唱时间，和怪兽的移动速度也会上升。



魔导LEVEL上升后，角色的实力也会随之提升。

失去知觉？！

每次战斗结束后，战败的一方有可能陷入失去知觉的“气绝”状态。这时，其他角色可以任意通过“气绝”角色所在的位置，不需进行战斗。若HOLDER陷入“气绝”状态时，只要任何CHASER到达HOLDER所在位置，就可以自动取得KEY。

③ 怪兽寿命限制

本作中，不论任何怪兽，只要配置后经过6回合，再次轮到玩者行动时，怪兽就会自动消失。即使再强的怪兽也会有消失的一刻，若能好好把握机会，战术上也可作出极大变化。

学位阶级

在游戏开始时，每名角色都设定了一个学位。当在游戏中搜集到足够的“证”后，角色的学位等级就会上升，同时玩者也可以取得各种用来改变角色造型的装饰品。

© HITMAKER/SEGA. 2003

●SEGA●已推出●TAB●1-4人玩
●http://www.A-KEY.JP/●专用记忆卡对应

THE KEY OF AVALON
Text :文经 Design :SL

真·拳皇2003情报站

由于近期不少杂志刊登自称是由“官方公布”却绝非如是的虚假及无授权的《KOF2003》资料及图片，使不少“《拳皇》系列”的支持者受到欺骗及蒙受金钱上损失。由SNK PLAYMORE正式授权及SNK NEOGEO全力支援制作，在游戏发售期间推出限定的特别版专页“真·拳皇2003情报站”于《GAME科技风》内连载。

在本期的报道中，我们除了真正得到SNK PLAYMORE授权刊登的《KOF'03》的游戏画面外，更有新英雄队的[illegible]及第二、三名角色“堕珑”及“神·武”的人物介绍。其实“堕珑”这个人物已早在由SNK NEOGEO授权，雄狮出版的第38期的《拳皇2002》漫画中略有提到过，想知他的真正身份，立即找回那期漫画来查阅吧！

想做个精明的消费者，就请各读者及拳皇FANS继续留意《GAME科技风》吧！

新英雄队（NEW HERO TEAM）

上海。早上七点。

街头已经充满生机，从路边摊子里贩卖着的食物上冒起了水蒸气。

虽然天空已很明亮，但太阳还未完全升起，在市区内杂货店之间的夹缝中，那深蓝色的屋影仍然显得深沉。

在人群里，有一个特别引人注目的大个子男人。

“气死我了，艾森这混蛋！干什么这么一大清早就叫我出来？”

他的外形粗扩，披着件丝织外套，住在这条街上的没有谁不认识这个人的。他就是在上海被称为“神·武”的男子。当然，这不是他的真名。

“啊哈哈哈，你在这里。神，好久没见啦！那么，能吃到美味的螃蟹的店在哪里呢？你应该知道吧？”

“艾森……一大清早不是吃那种东西的时候啊。”

“不要说那么刻板的话。堕珑来到之前不如先去饮茶吧。”

这个用发夹夹住白金色头发的白皮肤年轻人，正是艾森.古立逊。雪白的脸颊配上一队蓝色的眼睛，让他有一种迷人的味道。但在面庞上仍有一些雀斑，嘴角也很傲慢地歪曲着。虽然不能称他为美男子，但他确实有着一股不可思议磁力，牵引着旁人的视线。身型虽修长，却有着扎实的肌肉。

“怎会在这么一大清早就想到吃蟹呀……”

拨开人群向前走的艾森发现在镶了玻璃的店铺内的木箱里，大闸蟹正在里面拥挤地蠕动着。

“喂喂，好像相当生猛呢。请我吃吧，好吗？”

“谁会请你吃啊。不要说傻话了。说起来，你这家伙为何懂得吃蟹呢？从欧洲来的观光客大多会对这些敬而远之啊。”

“我喜欢吃蟹啊。听了我这么诚恳的话后，我想你会很想请我吃吧？”

在这家店铺的玻璃上，映照出艾森的颇为淘气的笑容。

“最初吃了大闸蟹的家伙肯定是个最勇敢的人……怎样说好呢，总之这话是很久以前有一个非常有知慧却不知叫什么家伙所说的。”

就在这个时候，在艾森面前已被刷得很干净的玻璃橱窗上，映照出另一个高个子的身影。

“……”

艾森和神两人都没有回头去看，装作像是在品评着螃蟹似的。

神有点儿咋舌了，虽然可以说是在与艾森的谈话中分散了警戒心，但竟然在毫无察觉的情况下被一个陌生的家伙站在自己背后的位置上……

“啊哈哈哈，堕珑，好久没见。身体好吗？ 喂，在这里是有点儿那个，不如到附近一边喝茶一边谈吧。”艾森开口讲道。

“就在这里好了。”虽然早上的空气很清新，但是那男人周围的空气却是冰冷及沉重的。

蓝白色影子，再加上穿着豪华刺绣的长袍，让这个高个子男人的身影更加显得与这个世界有种近乎隔绝的感觉。堕珑，虽然他只是位年少的青年，其实他却是中国内地的暗杀集团——“飞贼”的成员，而且他在集团内的身份也想他的身材一样另人侧目。沉默寡言，他身上有种压倒自然和谐的感觉，然而他的眼神却始终带着悲伤。

“直接说吧！真是难以至信，竟然这样的东西送到我的手上。”

艾森拿出来的是一封以古老蜡式封缄的信封。

KING OF FIGHTERS，拳皇。世界最大规模的异种格斗技大会。

神与堕珑也当然知道那件事。

大会仍是以三人组队的形式进行的团体战。每年总发生一些问题事件，也就是说始终隐藏着这类格斗盛典背后真正的秘密。

“单刀直入地说吧。因为我打算参加的就是这个。所以也想神和堕珑一起参加啊。怎样呢？是否可以一口给我答应啊？”

“看来相当有趣嘛。好，算我一份吧！因为之前已想过参加拳皇大会的。那是个有厉害的家伙们出没的盛会，我觉得好开心啊！”

“不愧……是神。（笑）你真是掩饰不住自己的情绪啊。堕珑你呢？”

“……好吧。”堕珑冰冷地回答道。

“啊哈哈哈！决定了、决定了！其实，我已经用我们三人的名字办完申请了。如果你俩说不帮忙的话，我就会很麻烦呢。”

“什么？ 已申请好了？ ……算了吧。反正我真的好想参加啊！”

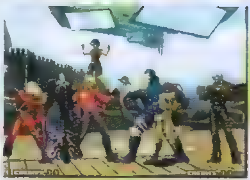
“……你有什么企图？艾森。”堕珑沉静地问道。

“不要这样说啊，堕珑。算不上是什么大事的。”

“如果我说不参加的话……你这家伙，打算怎样做？”

“……对啊，会怎样做呢？”艾森像只懒猫般笑着，同时用左手的手指夹着招待状在玩弄。看着自己柔软的指尖，看着那指甲上涂着的油彩，艾森仿佛进入了一个人的世界，顷刻间从手指夹着的招待状的四个角升起了翡翠色的炎。紧接着整张招待状突然燃烧起来，可是就算这样艾森也没有让火势变弱，反而使整个左手喷起了火柱。从脚底卷起螺旋状的风，吹动了艾森那白金色的头发，碧炎更加剧烈地燃烧着。他则一直痴痴地笑着。在那天真烂漫的笑容之下，确实有些异样的东西在升腾着。此刻有数名行人注意到绿色的火柱，被吓得连声也发不出来。

艾森将左手向外横扫了一圈，只见翡翠之炎离开了手，画出的弧线一眨眼间便穿过神和堕珑之间的缝隙，向着附近走来的少女飞去，但几乎在接触到她的脸那一刹那间，翡翠之炎熄灭了。



原来刚才在一秒种前还有蜜蜂那样大小的飞虫萦绕在少女的脸颊旁，然而现在那个飞虫已无力地掉到地上，化成了犹如手指尖大小的一撮白灰。

“刚才好危险呢，小姐。啊哈哈哈！”

“你、你好……啊，谢谢。”

“Je vous en prie。（不用客气）”艾森说了句法语，接着又夸张地行了个礼。

“玩耍到此为止了。全因为一大清早便被叫出来，这已令我的状态混乱了啊。”神终于又开始埋怨起来。

“我喜欢春天的早晨啊。不是有‘时是春，日是朝，朝是七时’的谚语吗？”

“那是什么鬼东西？”

“哼。难以想像是你在法国长大的人，一点情趣都没有。”堕珑很少有地苦笑着。笑完后，便会又会令人察觉到他浑身上下散发出来的阴沉气息，就好象死人一样，但可以肯定的是他的年龄也不过只有二十岁左右。

艾森笑着说道：“‘God's in his heaven; all's right with the world’。就是那样。轻轻松松地去吧，让我们放轻松点，啊哈哈哈哈！”

完

堕珑（Duo Lon）

格斗STYLE	魔哭冥斩拳·咒怨抖劲
出生日期	3月11日
血型	不明
出身地	中国 河北省
身高	189cm
体重	79kg
兴趣	未确认生物的探索，打麻雀
喜欢的食物	整只烧烤的天堂鸟
善长的运动	无棘手的运动项目
重要的东西	飞贼的规则，母亲的遗物
讨厌的东西	茄汁

神·武（Shen Woo）

格斗STYLE	我流(素手杀)
出生日期	9月10日
血型	B型
出身地	不明（上海长大）
身高	188cm
体重	97kg
兴趣	与厉害的家伙交手，观看格斗战
喜欢的食物	大闸蟹
善长的运动	乒乓
重要的东西	力量的证明
讨厌的东西	水母(特别讨厌它蠕动时)

KOF'03 参战角色介绍：新英雄队

© SNK PLAYMORE ＊“THE KING OF FIGHTERS”及“拳皇”是株式会社SNK PLAYMORE的注册商标。“NEOGEO”是SNK PLAYMORE Corporation的注册商标。

K' 队(K' TEAM)

来访那间没有门牌号房间的是一位将近90岁的老人。

长长的白发，像雪一样白的胡子。他正一边走一边摇摆着用细绳悬挂的葫芦。用那葫芦敲门的时候，里面响起了水声，因为装在里面的是酒。

"应该在吧？露面吧，小伙子。"

门立即打开了。但链子仍是锁上的，只有数厘米的间隙。从那缝隙中向外窥探的男子，有着褐色皮肤和银色的头发，再加上一件黑皮夹克，握着门把手的手带着红色的手套。

"你……应该是叫什么镇元斋的吧……"

"我是镇元斋啊。战斗过多次的对手，希望至少可以让对方记住名字啊。"老人笑着说道。

"……是我不好啊。那么你是来做什么呢？"

镇沈默地敲了一下门锁上的链子，表示让他进来的意思。因为K'是从与他身高相差20厘米的位置向下俯视着。

"喂喂，K'。应该尊重些老人家吧？"

声音从比那K'还高出20厘米以上的麦斯玛口中传出。

"是镇老师啊。有请。"麦斯玛隔着K'的肩膀摘下链子，请镇元斋进来。

"嗨，大块头。对年轻人的教育没有做好呢。"镇元斋说话的口气中带着的却是酒臭。

"……那你究竟是来做什么的呢？"K'似乎并没有在意麦斯玛所说的话。

对于仍旧很不和气地反复寻问自己来由的"年轻人"，镇不禁皱起了眉头。然而，因被过长的头发掩盖住了自己的神情，所以任由谁也察觉不到镇的不满。

"我是已经是年迈的，没有多少时日的可怜老人了。"

"看起来不像呀。"K'轻声地吐出这么一句。

在K'眼里虽然镇确实像还能够继续活200多年的人，但镇并不理会他的话，而是从怀里取出一封信。那正是KING OF FIGHTES的招待状。

"这是你最喜欢的吧？KOF"

"老伯，不要开玩笑啊！说我最讨厌的东西……"

如果不是被麦斯玛按着肩膀，K'可能已经走过来抓着镇的领子了。

"请你是否不要戏弄我的拍档太过分，好吗？因为他始终是个不懂世情的家伙。"麦斯玛极力抑制住K'不安的情绪。

"哼！"K'还是有一股怒火在胸中燃烧。

"这次我感应到了'恶之气'。比起在那些叫'大蛇'及'音巢'的家伙猖獗之时，现在的这股气似乎更强呢！"

"无关系啊。"K'显出一份事不关己的神情。

"喂，不要作声，好好听啊……可是老师，如果是那样的话也不用跟我们商量啊，你们超能力队像平日般参加大会，将那个'恶之气'的真正来源查明究竟的话已经也可以啊？"

镇叹了一口气。

"那是个很好的意见啊。然而，这次却不成啊。总而言之那两人是……在上次大会中，拳崇和包成为了使神秘的强大之气苏醒的诱因。其实现在他们正是为了应付那种力量，每天都在某地努力地修行着。"这次我们4人都不出场。很抱歉啊，因这是现在最好的选择啊。"

"等一下。刚才你说的是4人吗？"麦斯玛突然追问道。

"的确是啊。"

"那可爱的偶像女孩也不参加吗？"

"你是说雅典娜吗？她也不参加啊。"镇回答道。

麦斯玛立即使用被装入自己身体里的网络机能，在网络上了检索。

因为KOF的出赛选手资料是一般公开的情报，所以检索结果立刻就出来了。

"没错啊。我确认了大会参赛者的名单，可是刊登了她的名字啊？"麦斯玛感到不可理解。

"什么！……你说什么！"就算是沉着冷静的镇这次也惊慌地快要跌倒了。

事实上尽管雅典娜从来没有跟镇说过参赛的事情，但她却擅自集合其余两名成员，在不知不觉间办好了参加KOF的手续。

"这究竟是怎么一回事啊！为何雅典娜会……喂，大块头，快说明！"镇更加焦急了。

"说明？叫我说明……我怎么会知道？"

"糟了。我想起来了。因为前一阵子她说有艺人活动要参加，所以在离开我身边的那段时间中做出了这样的事情……她是真的不明白啊，这次的敌人，并不是能由新人编成的队便可应付的对手啊！"镇开始担心雅典娜的安危了。

"拉她回来就好了，老伯。"

"你是不知道雅典娜的性情啦……虽然她是个善良的孩子，但她却很倔强。一旦决定的事情是不会更改的。恐怕这次也是雅典娜自己为对抗'恶之气'而作出的决断吧。不说出来只是不想让我们担心吧。"镇完全能够理解她的想法。

"…………"麦斯玛与K'保持沉默。

"到了这个地步，我看就将所有的都说出来吧。就是为何我'拜托'你们的原因。"镇用沉重的语气诉说起来。

"这次的'气'，虽然与大蛇相似却又有所不同。除此以外，不能预测及身份不明的气也正在卷起旋涡。那是与草雉和八神有着深远的关系的。'恶之气'的强大的程度可与大蛇匹敌，就算草雉和八神联手的话胜算也是难以预计的。何况他们至今仍是背道而驰。但是，并非没有希望。如果有那'恶之气'预测不到的存在的话……我的意思是说如果有其他人的力量聚集在一起，也就是第二股与草雉相匹敌的正义的力量，我们便会有胜算的。"镇终于说出了自己真正的来意。

"明白了，镇老师。就是说我们才是'保险'呢！"麦斯玛理解了镇的意思。

"嗨，不要搅错啊，我可不是'牺牲品'啊。至少不是草雉的'后备力量'。"K'很不合拍地说出自己的想法。

"……正是那样。这是我的任性请求啊。"镇将希望放在了他们的身上。

"可是在大会中，我们都会有可能和草雉战斗啊。"麦斯玛对此表示忧虑。

"到那时候再说吧。因为最重要的是有更强的人对抗'恶之气'啊！"

"明白了啊，镇老师。反正最近我们有空呢。再一次与这家伙参加KOF也不错。喂，无所谓吧？"麦斯玛将脸转向K'。

"嗤。不感兴趣啊。"K'还是一副冷漠的神情。

"对不起啊，在此感激不尽了。"镇初次深深地垂下了头。"真的很感谢你们。"

"……不要扮可怜了啊。好讨厌啊！"说完K'的视线已经从镇的身上转移开，向着别的方向望去。

"接下来，那我们的出赛就这么决定了啊。我和K'，还有……"麦斯玛已经想到了新的问题。

"对了。还差一人怎么办啊？那个还很年轻的……有着栗色头发的女孩，但那不可以啊，毕竟她年纪太小了，应该比雅典娜更小吧？"麦斯玛似乎在自言自语。

"那不用担心啊。我们其实已有合适的专业人选了。"K'胸有成竹地说。

"专业？"麦斯玛不解。

"对啊，麦斯玛，就是她啊！"K'的脸上露出一丝笑容。

"啊啊，可以说是有可靠的女王大人……可是，她目前正在跟着部队进行作战啊？"

"不用在乎这些。快快去申请吧，手续是你去办！"

"麻烦事全是我的吗？算了、算了。"麦斯玛无奈地摇了摇头。

两星期后。已完成任务而覆命的WHIP，立即接到了新的任务。那就是"与K'和麦斯玛组队，去参加KOF。"

因为与镇所担心的一样，指挥佣兵部队的海顿也察觉到正在KOF的背后骚动的力量，正积极调遣着自己的部队。

他们的战斗还未完结……

完

KOF'03 参战角色介绍：

MAXIMA(麦斯玛)

格斗STYLE	"M式"格斗术
出生日期	3月2日
出身地	加拿大
血型	A型
身高	204cm
体重	204kg
兴趣	电单车旅行
喜欢的食物	所有甜的食物
善长的运动	橄榄球
重要的东西	鬓角
讨厌的东西	纳豆，寻求意见的人

WHIP(鞭子)

格斗流派	操鞭术+海顿流暗杀术
出生日期	10月12日
出身地	不明
血型	O型
身高	173cm
体重	59kg
兴趣	无
三围	B: ?? W: ?? H: ??
喜欢的食物	蜂蜜
善长的运动	无
重要的东西	VODDOO(鞭的名字)
讨厌的东西	叛徒

极限流队(ART FIGHTING TEAM)

"老头子，我没钱啦。"良冲着自己的老爹说道。

"那种事不用说我也知道了。"

"爸爸，米也吃光了呀！"由莉也开始叫嚷起来。

"那种事不用说也知道了！快点吃饭好了！"

在饭厅的中央放置着一张短脚小圆桌，上面只放着一盆盛得很满的荞麦面。这便是坂崎家三口人需要一起分着吃午餐。穿过道场木门缝隙的风此刻似乎感觉起来好冷。

"呜呜，偶尔想吃蛋黄荞麦面啊……"

"太奢侈了，由莉。蛋黄荞麦面只可在才能新年吃啊。"

"呜呜呜呜……"

"那，吃完后便是招募弟子的活动。由莉你要到车站前去派发宣传单啊！"

"呜呜呜呜呜呜……"

"那么说起来连煤气也被停掉了啊。良，上山砍些柴回来吧。"

坂崎老爹就是这样教育自己的子女的，难怪他总是被他的骨肉与弟子们所诅咒……

"老头子，自来水也被停了啊！"

"由莉，派发完宣传单后，要去河边洗衣服。"

"呜呜呜呜……"

"……小妹？小由莉？！"

由莉睡醒了。她刚好梦到自己拾到了从上流漂下来的大桃子。

极限流道场内。眼前正在窥探着由莉的是一位意大利籍的温柔男子。

"呜呜呜呜……啊，罗伯特先生……我，睡着了吗？"

"睡得好死啊。想不到师父和良在做对打练习的时候还能想到去划船，而小由莉也变得强壮了啊。可是在这附近的人看来这里却出名的'鬼道场'啊！"

"因为空闲，所以我也经常提不起精神来啊。"

"空闲？为何会这样……那，那么说起来，弟子看来真的又少了呢。"

道场里空荡荡的。虽然这里以前也比较冷清，但是现在却比以往更冷清了。

"爸爸和哥哥也是的，修行实在太过严苛了呢！"

"虽然是那样，每年都会出赛KOF，每次都在电视上被访问，那样不是会吸引非常多的弟子吗？"

"话是没错，然而到了下一个月后，九成的人却会递交辞呈啊。好像上次违规了的新入门的学徒，就被带了出去进行长跑……"

"带了出去？"

"是啊，就那样离开了，都没有再回来呀。如要穿着铁木屐跑10里路的话，就算马也累趴下了啊！"

"呵呵，不说这个了。罗伯特，你来了很久吗？"

极根流的双璧——无敌之龙和最强之虎，就是指的坂崎良和罗伯特·嘉西亚。当罗伯特想到就算是打瞌睡的坂崎由莉，目前也成为了相当强的高手后，对于道场的现状感觉更加不可思议了。

"我也听说过了。良。他又赶走了新人吗？"

"不应该说'赶走'这样的字眼吧。"

"不可以稍为留些情面吗？要知道社会上的一般人和坂崎家是不一样的，仿佛从其他星球而来，而且身体构造也不一样啊。"罗伯特不知怎么开始风趣起来。

"不要说坂崎家的人像火星人啊，有特异功能的其实只是我家的那个老爹啦。"良此时从外面走了进来。

"对啊、对啊！"罗伯特深表赞同，接着又说道："……不过嘛，那样的事情你不讲我其实也早就深有体会了。我今天来到这里，主要是因为有一个对道场的经营有用的提议。就是利用这个啦！"说完罗伯特便从怀里拿出了一封的招待信。

良和由莉一点也不惊奇。只因为他们也收到了相同的招待信。

"好好听着，这次能否在风格上多留意一下呢？"

"风格？"

罗伯特感觉到没有浪费时间的必要了，于是便详细地解释道："在接受访问时不要忘记爽朗的笑容；对败给自己的对手要尽量用恭敬的台词去称赞；一有机会便要在话筒前重覆地说'极限流'、'坂崎道场'这样的字眼。并尽可能地告诉世界各地的人在这个镇子里的人都会极限流，而且每家人都会发霸王翔吼拳，守护大家健康的正是极根流！"

"之后，对啦……良，在你的道袍缝上广告也可以啊。"

"是道场的名称吗？"

"虽然那也不算错了，但主要是招募赞助人啊。例如便利店或运动饮料。"

由莉仍然保持着沉默，但从心底已经绝望了。虽然罗伯特有着自己所不具备的处世的智慧，但他始终是嘉西亚财团的少爷，他拥有一生都花不完的钱财。像这种的毫无价值的建议，其实由莉觉得没有必要经过罗伯特的大脑都可以想的出来。。

"对啊。找赞助人？应该不错呢。"

对于这位涉世不深的哥哥良来讲，直接干脆地便赞同了罗伯特的那番话。在由莉看来这便是坂崎道场真正贫穷的原因。

"呵呵……在神圣的道袍上缝上广告……"由莉苦笑起来。

"就是那样嘛。现今的世界中什么都要讲究华丽啊……那，师、师父……"罗伯特突然开始担心起来。

"身体可好吗？罗伯特君。我想你作为弟子，我们却很久没见面了，这次你开的是用极根流来赚钱的会议吗？哈哈哈……"坂崎老爹似乎已经听到了一切。

不知从何时开始，在罗伯特的背后如仁王像般站立着的正是在由莉的梦中出现的那个坂崎老爹。他在南镇中是无人不知的打荞麦面高手……基本上是格斗家。

"不、不是那样，其实呢……"罗伯特还想要解释些什么。

"但是，爸爸，这全是因为罗伯特先生担心道场的经营状况才想出来的方法啊！"

"哼。立志武道的人，绝不会被赚钱这等事所迷惑的！"

"不过，老头子。你不是经常在筹钱时说好辛苦吗？即使墨西哥支部的经营资金……"良似乎要揭开老底。

"喂，闭嘴呀！ 如果你们这帮家伙打算那样的话，我也有自己的想法！ 虽然今年的KOF会有很多高手出现，但我可是不会参加的！"

"什么？！没有爸爸参加……"由莉感到有点惊奇。

"就是说……"罗伯特也不相信自己的耳朵了。

"好呀！ 这次自由啦！"良兴奋地喊着。

"YAHOO！"罗伯特与良拍手庆祝。

"……哎？"由莉还是不能够相信。

"不愧是老头子。好潇洒的处理方法呢！"良此时感到如释重负，难得地表扬起自己的老爸来了。

"不过，那样……真的好吗？那可是我不去参加，只有你们去面对强敌啊！"

"爸爸，交给我们吧。让我们给你看一场漂亮的仗吧！"由莉此时也来了精神。

"唔，原来如此。那么……就那样。加油吧！"

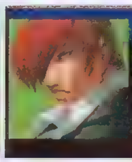
KING OF FIGHTERS营运事务局收到坂崎家的出赛申请已经是在那次会面之后一个星期的事了。坂崎老爹为了庆祝徒弟们出门还特别做了一顿荞麦面。

完

拳皇2003全角色必杀技出招表

草薙京

百式·鬼烧	→↓↘+A或C
百拾四式·荒咬	↓↘→+A
七拾五式·改	↓↘→+BB或DD
里百八式·大蛇薙	[illegible]C
三神技之壹	↓↘→↓↘→+A+C

八神庵


百式·鬼烧	→↓↘+A或C
百八式·暗拂	↓↘→+A或C
贰百拾贰式·琴月阴	→↘↓↙←+B或D
禁千贰百拾壹式·八稚女	[illegible]C
三神技之贰	↓↘→↘↓↙←+A+C

艾森·古立治
NEW!

ヴ[illegible]	←蓄力→+A或C
ニヴォ[illegible]	↓蓄力↑+B或D
ヴァン[illegible]	接近←↙↓↘→+C
ブ[illegible]	[illegible]
サン・キュロット	ABCD

堕珑
NEW!

幻无脚·内牙	→↓↘+B或D
飞毛脚	↓↘→+B或D
幻魔飞翔轻功	↓↙←+B或D
秘传·幻梦咒怨咒魂	[illegible]C
奥义·多重梦幻暗动	ACBD

神·武
NEW!

激拳	↓↘→+A或C
伏虎击	↓↘←+A
降龙击	伏虎击中↓↘→+A
绝·激拳	[illegible]
爆真	CABC

特瑞·波格

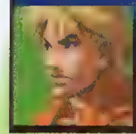
パワーウェイブ	↓↘→+A或C
バー[illegible]	↓↙←+A或C
クラックシュート	↓↙←+B或D
パ[illegible]	[illegible]
パワーストリーム	↓↙←↙↓↘→+A+C

东丈

ハ[illegible]	←↙↓↘→+A或C
タイガー[illegible]	→↓↘+B或D
爆裂拳	A或C连打
スク[illegible]	[illegible]C
史上最强の爆裂ストレート	↓↙←↓↙←+A+C

鹰面人
NEW!

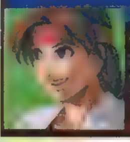
オリンポスオーバー	↓↙←+B或D
アクティブデュポーン	→↓↘+A或C
ジャスティスハリケーン	→↘↓↙←+A或C
ダ[illegible]	[illegible]
ビッグフォールグリフォン	(→↙↓↘←)×2+A+C

坂崎良


虎煌拳	↓↘→+A或C
虎咆	→↓↘+A或C
虎咆疾风拳	↓↙←+A或C
霸王翔吼拳	[illegible]
天地霸煌拳	↓↘→↓↘→+A+C

罗伯特

龙击拳	↓↘→+A或C
龙斩翔	→↓↘+B或D
飞燕旋风脚	(↓↙←+B或D)×4
龙虎乱舞	[illegible]C
地龙背穿脚	空中↓↙←↓↙←+B

坂崎由莉


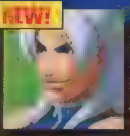
碎破	↓↙←+A或C
空牙	→↓↘+A或C
百裂脚	→↘↓↙←+B或D
飞燕凤凰脚	[illegible]
电神 霸王翔吼拳	↓↘→↓↘→+A或C

金家藩

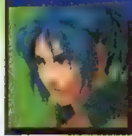
半月斩	↓↙←+B或D
飞燕斩	↓蓄力↑+B或D
流星落	←蓄力→+B或D
凤凰脚	[illegible]
秘传凤凰脚	↓↙←↙→+B+D

陈国汉

铁球粉碎击	←蓄力→+A或C
铁球大回转	A或C连打
铁球大扑杀	↓↘→+B或D
铁球大暴走	[illegible]C
铁球大压杀	↓↘→↓↘→+A+C

全勋
NEW!


满月斩	↓↙←+B或D
空砂尘	↓蓄力↑+A或C
排气击	↓↙←+A或C
凤凰裂爪脚	[illegible]
全式·裂爪飞天脚	↓↘→↓↘→+A+C

莉欧娜


[illegible]	↓蓄力↑+A或C
ボルテックランチャー	←蓄力→+A或C
グラン[illegible]	←蓄力→+B或D
[illegible]	空中↓↘→↓↙←+[illegible]或C
Vスラッシャー・エアリアル	↓↘→↓↘→+A+C

拉尔夫

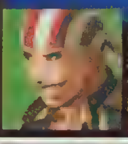
[illegible]	←蓄力→+A或C
バルカンパンチ	A或C连打
[illegible]	→↓↘+A或C
[illegible]	[illegible]C
ギャラクティカファントム	↓↘→↓↘→+A+C

克拉克

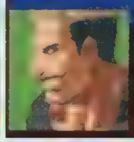
ス[illegible]バックブリーカー	接近←↙↓↘→+B或D
ナパームストレッチ	→↓↘+A或C
フランケンシュタイナー	→↓↘+B或D
[illegible]	[illegible]D
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	接近(→↘↓↙←)×2+A+C

牙刀
NEW!

震牙	↓↘→+A或C
风牙	↓↙←+B或D
孔牙	风牙中按A
零牙	[illegible]C
天龙烈牙	(→↓↘+AB)×3

比利·卡


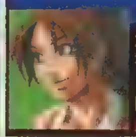
强袭飞翔棍	→↓↘+B或D
三节棍中段打	←↙↓↘→+A或C
雀落	↓↙←+A或C
超火炎旋风棍	[illegible]C
旋风杀棍	↓↘→↓↘→+B+D

山崎龙二


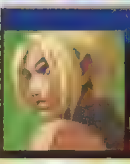
蛇使·中段	↓↙←+B
倍返	↓↘→+A或C
爆弾パチキ	接近→↘↓↙←→+A或C
ギロチン	[illegible]
狂拳	AA→BC

京

トラップ[illegible]	↓↘→+A或C
アンダー[illegible]	↓↘→+B或D
トルネードキック	→↘↓↙←+B或D
イ[illegible]	[illegible]D
ファントムストライク	↓↘→↓↘→+A或C

不知火舞


龙炎舞	↓↙←+A或C
花蝶扇	↓↘→+A或C
ムササビの舞	↓蓄力↑+A或C
阳炎の舞	[illegible]
超必杀忍蜂	↓↙←↙↓↘→+B+D

BLUEMARY


スピンフォール	↓↘→+A或C
ストレートスライサー	←蓄力→+B或D
バーチカルアロー	→↓↘+B或D
M[illegible]	[illegible]D
M·ツイスターローズ	↓↘→↘↓↙←+A+C

二阶堂红丸

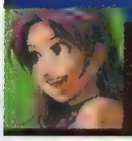
居合蹴	↓↘→+B或D
真空片手驹	↓↙←+B或D
雷鸣刀	↓↙←+A或C
幻影[illegible]	[illegible]
雷光拳	↓↘→↓↘→+A+C

矢吹真吾

百拾四式·荒咬 未完成	↓↘→+A
百拾五式·毒咬 未完成	↓↘→+C
真吾キック	←↙↓↘→+B或D
[illegible]	[illegible]C
真吾谨制 オレ式·胧火车	↓↘→↓↘→+B+D

大门五郎

地雷震	→↓↘+A或C
切株返	←↙↓↘→+C
天地返	接近→↘↓↙←→+A或C
地狱极乐落	接近[illegible]×2+A或C
极大地狱极乐落	接近(→↘↓↙←)×2+A+C

麻宫雅典娜


サイコボールアタック	↓↙←+A或C
サイコソード	→↓↘+A或C
[illegible]	↓↙←+B
[illegible]	空中[illegible]D
サイキック10	→↘↓↙←→+A+C

四条雏子

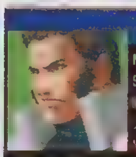
突き出し	A或C连打
小手投げ	接近←↙↓↘→+B或D
超头突き	←↙↓↘→+A或C
大一番	[illegible]C
诸手突き	↓↙←↙↓↘→+A+C

麻琳
NEW!

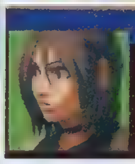
スズメバチ(地上)	↓↘→+A或C
スズメバチ(空中)	空中+A+C
オニグモ	↓↙←+A或C
[illegible]	[illegible]C
ミツチ	↓↘→↓↘→+A或C

K'

アイントリガー	↓↘→+A或C
クロウバイツ	→↓↘+A或C
エアトリガー	空中↓↘→+B或D
[illegible]	[illegible]
[illegible]	↓↘→↘↓↙←+A+C

麦斯玛


M4型ベイパーキャノン	↓↙←+A或C
SYSTEM·2[illegible]	↓↘→+A或C
M[illegible]	接近←↙↓↘→+B或D
バン[illegible]	[illegible]C
[illegible]	→↘↓↙←→+A+C

WHIP


ブ[illegible]	←↙↓↘→+A或C
フ[illegible]	空中↓↙←+A或C
X[illegible]	→↘↓↙←+A
ソ[illegible]	[illegible]C
[illegible]	↓↙←↙↓↘→+A+C

说明：本出招表中的操作指令均以该角色面向右时为准。在进行操作的过程中，如“AB”表示顺序连续输入，如“A+B”表示同时输入指令。此外，黄色的表示超必杀技，红色的表示队长超必杀技。

●MICROSOFT●1人玩●ACT●已发售
●299港元●对应X-BOX LIVE

COUNTER STRIKE

COUNTER STRIKE

《COUNTER STRIKE》是电脑上一款很有名气的作品，玩法上主要是以歼灭敌人和完成任务为主，本次在XBOX上推出，喜欢CS的玩者要密切留意啊！

© 2003 Vnive Corporation.Portions
© Microsoft Corporation All rights reserved.

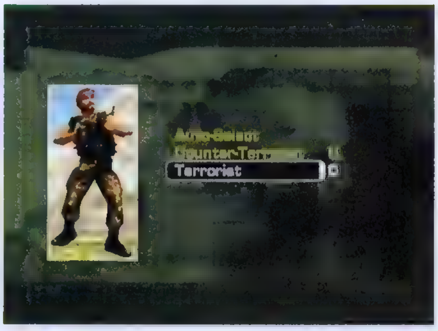
操作方法

十字键：移动	左ANALOG：购买选单	右ANALOG：视点转换
START：暂停	A键：跳跃	B键：武器配备变更
X键：填装弹药/特殊操作	Y键：转换武器	L1：蹲下
R1：射击		

单人模式讲解

对战规则

在游戏开始时，玩者首先要选择加入“恐怖组织”或“反恐怖组织”其中一方的阵营，或者决定由电脑随机调配到其中的一边。但无论是选择“恐怖组织”还是“反恐怖组织”，在每个回合开始时，电脑都会赋予你一项任务，双方都需要尽最大的努力于限定时间内完成任务，最先完成任务一方便可取得此回合的胜利。而本游戏是以回合制来进行，赢得最多回合的阵营便是最后的胜利者。



任务的提示

在任务进行之前，电脑除了会显示任务的内容外，还会有该任务的提示。这些提示对于任务的进行十分重要，可以让大家进一步明白自己的职责所在，所在开始执行任务之前一定要看清楚这些提示。

购买物品

在每一个回合开始时，两方会各自从自己的阵营出发，这时会有一段很短的时间让玩者购买武器和装备，例如步枪、狙击枪和避弹衣等。不过在游戏初期，玩者所拥有资金非常有限，大家必须依靠完成任务来赚取资金，购入更强力的武器来强化自己。

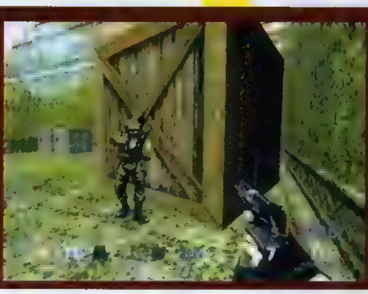
避免单独行动

尽管拥有多种强力的武器，但要以寡敌众绝对是一件非常危险的事情。因此在进行任务时，要多利用雷达来确认同伴的位置，不要跟他们的距离拉得太远。在两方交火期间，玩者可以运用同伴来牵制敌人，而自己则移动至安全的位置进行反击，这样能够有效地避免自己的伤亡机会。

如果跟同伴失散，一定要慢慢地前进确认敌人的位置，避免同时跟一个以上的敌人交战，否则只会自讨苦吃。另外，也要尽快寻回同伴，凝聚团队的力量。

奖金的计算方法

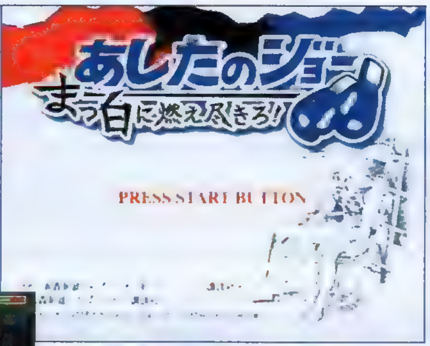
行动	获得奖金
歼灭敌人(每个)	$300
歼灭所有敌人	$3000(解救人质)、3250(爆破)
反恐部队	
接触人质	$150
解救人质(每个)	$1000
解救所有人质	$2500
拆除炸弹(每个)	$3250
恐布份子	
阻止解放人质	$2000
引爆炸弹	$3500



眼明手快是游戏的必胜秘诀

玩《COUNTER STRIKE》最重要的是眼明手快，当一发现敌人便要移动手柄右方的ANALOG来瞄准对手，进行一连串的猛烈攻击。如果玩者能够比敌人快一步行动，就能先发制人将对手置于死地，同时也可减低自己受伤害的机会。当然除此之外，假如能够多运用四周的地形来作掩护，也可使生存的机会增加。要成为一位有实力的玩家，就必须将各种秘诀融会贯通。

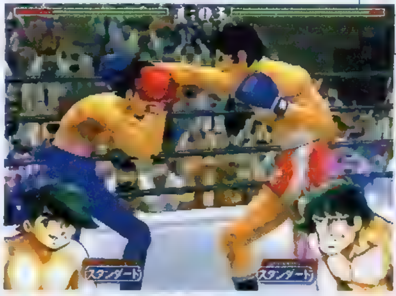
铁拳浪子～燃烧至真白吧！

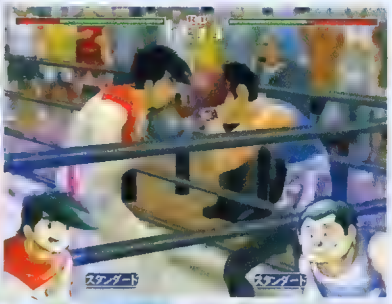


基本操作

左摇杆：前进(↑)、后退(↓)、左移(←)、右移(→)　○键：中段右拳
X键：中段左拳　△键：上段右拳　□键：上段右拳
L1键：变换架式(特定角色)　R1键：使用必杀技　L2键：防守
R2+左控杆：闪避　START键：暂停游戏

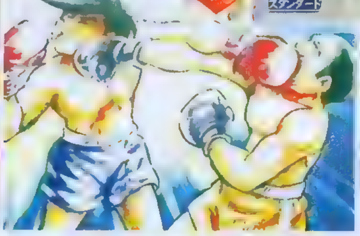
© 2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Japan
©高桥朝雄・ちばてつや／讲谈社

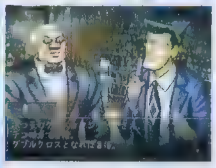




基本战法

游戏的基本战术相当简单，就是防御和攻击。而每当击中对手或被对手击中时，在画面下方角色身上的火焰便会徐徐升高，当火焰上升至一定程度时，便可按R1键使出必杀技，要注意的是每个角色的必杀技都是不同的，而部分角色更需要满足指定条件才能使用，以矢吹丈为例，他要先转换成无防备的架式，等待对方出拳时看准时机按R1键，便可使出必杀技——交叉直拳。



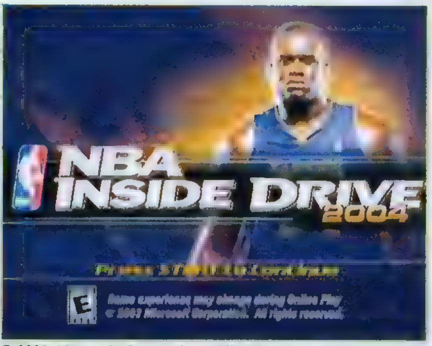


故事分岐

故事模式是以漫画原作为蓝本的，而在大部份战斗中，均会设定特殊的胜利条件，当然玩者只需把对手打倒就可过关，但假如玩者能依照特定条件来取得胜利的话，剧情便会依照原作来发展，因此如果你自认是原作的FANS，便无论如何也要试试以胜利条件为过关目标喔！

●KONAMI●发售中●ACT●1至2人玩●CD-ROM●未定●6800日元●http://www.konami.co.jp

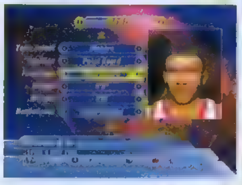
NBA INSIDE DRIVE 2004

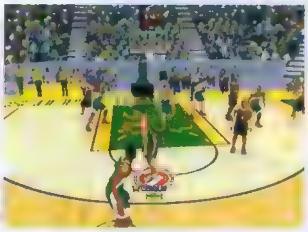


© 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.

基本操作

	进攻时(持球)	进攻时(非持球)	防守时
左摇杆	球员移动	球员移动	球员移动
右摇杆	假动作/传球/高空传球(1)	—	更换操作球员(3)
十字键	实时教练	实时教练	实时教练
左板机	护球/Back Down	—	蹲下/Box Out/Arm Bar
右板机	加速	加速	加速
A键	传球	—	更换操作球员
B键	插花/转身/假动作	要求传球	偷球
X键	投球/假动作	跳起/抢篮板球	封阻/抢篮板球
Y键	显示传球图像	—	显示换人图像
黑色键	高空传球	—	站定
白色键	要求背位	—	要求二人夹击
START键	暂停游戏	暂停游戏	暂停游戏
BACK键	要求暂停(2)	更换操作球员	故意犯规

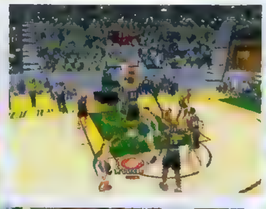


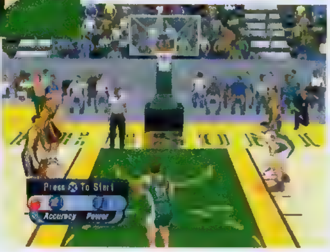


注1：当事先把传球或高空传球设定到右摇杆的不同方向之后便可使用，先推方向选择动作，再把右摇杆按下便可。

注2：按一下是1分钟暂停，轻按则是20秒暂停。

注3：防守时以右摇杆来更换球员的话，只须把右摇杆按下，便会自动换为控制最接近篮板的队友，若想更换操作其他球员的话，则可先推向该球员的方向再按下。





游戏模式简介

Practice

供玩者练习投球、罚球、传球或扣篮等，以提升自己的技术。

Single

自由设定玩者人数和条件，进行单场的比赛。

Playoffs

仿照正式季后赛的赛程来比赛，最终以取得世界冠军为目标。

Season

仿照正式球季过程来作赛，玩者可自由决定控制哪些球队。

General Manager

玩者可在此自行交换球员，甚至创造出属于自己球队的原创球员。

Network

玩者利用电脑在网页www.xsnsports.com上登记之后，再使用XBOX LIVE在网上展开自己的联赛。此外也可通过XBOX LIVE下载最新的球员名单等资料，即可随时与其他玩者进行网上对战。

●MICROSOFT●发售中●SPT●1至4人玩●DVD-ROM●275格以上●5800日元●http://www.bandaigames.channel.or.jp/●对应XBOX LIVE

蒙面超人 正义之系谱

●BANPRESTO●已发售●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量305KB
●6980日元●http://www.banpresto.co.jp/

本作是一个集合了五个不同时代的《蒙面超人》剧集所组合而成的作品，当中包括了五名不同超人的登场演出。游戏的主要目的是调查出新生的邪恶力量的阴谋。游戏过程中，除了需要到处调查事件的真相，当然也不能缺少变身成超人与恶党一决死战。

©石森プロ・东映©石森プロ・テレビ朝日・ADK・东映©BANPRESTO 2003

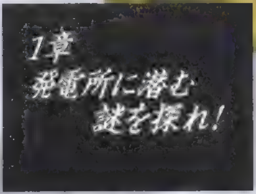
游戏操作

左ANALOG：角色移动	○：拳攻击	△：调查
□：脚攻击	X：跳跃	L1：必杀技使用
R1：强力攻击	L2：回避	R2：平行移动
L1+R1：变身/解除变身	START：唤出选单	SELECT：唤出机能选单

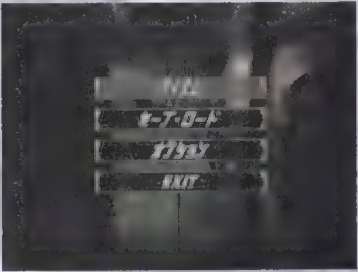
体力与超人能量

游戏以话数形式组成，每一话都必须达成特定的目的，如第一话要解决发电厂内的谜题。一如刚才所提到的，在冒险过程中，不时会出现敌人袭击主角，这时就需要进行战斗了。

冒险过程中设有不少陷阱。



主角的能量棒主要分为两条，第一条是绿色的体力，显示角色的生命，当能量耗尽超人就会倒下，游戏便GAME OVER。要回复体力，必须使用道具。另一条能量棒，就是显示超人能力的红色能量棒，变身成超人的主角，战斗力也会大幅提升，不过根据不同形式的攻击，超人能力也会不断减弱。当超人能力耗尽，角色就会强制回复原状。与体力一样，玩者也可以使用道具回复超人能力。但其实只要解除变身，角色的超人能力就会自动回复。

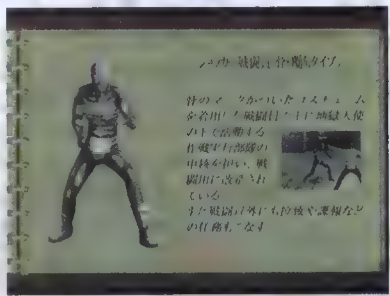


特殊攻击

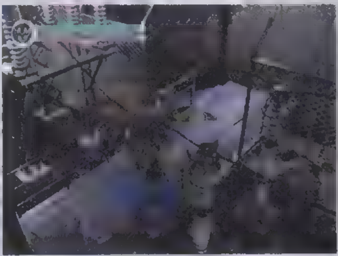
主角可以随时变身。

战斗时主角的招式非常简单，只有拳和脚两种攻击模式。不过只要主角变身后，就可以使出更强力的攻击了。当中包括了威力极高，同时消费超人能量也极高的“必杀技”，以及同时向四周360度范围内作出攻击，并将敌人轰开的“强力攻击”。

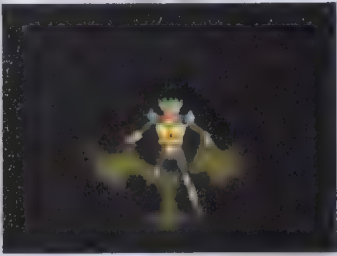
使用上述两种特别攻击的方法，大致上步骤相同，唯一的分别就是按键的区别。只要在变身后，按住L1或R1，然后再按下○或□，就可以使出相应的特殊攻击。按下R1+攻击，就是“强力攻击”，而按下L1+攻击，就是“必杀技”。游戏中的必杀技可以分为四种，除了拳和脚以外，还会以高能量和低能量分为两种。在按下L1后，超人能力的显示器就会出现一条CHARGE BAR。如在CHARGE BAR到达一半前按下攻击，主角就会使出低能量的必杀技；若CHARGE BAR超过一半后按下攻击，就会使出高能量的必杀技。在使出必杀技后，CHARGE BAR所到达的超人能量就会一口气给消耗掉，因此要使出强力的高能量必杀技时，就要保持超人能量在一半以上了。另一方面，随着玩者在战斗中使用必杀技的次数递增，相对必杀技的经验值也会逐渐增加，当经验值累积至一定程度后，必杀技就会得到强化。



击倒敌人后还可以观看他们的设定资料。



各位超人的成名绝技当然不能缺少。



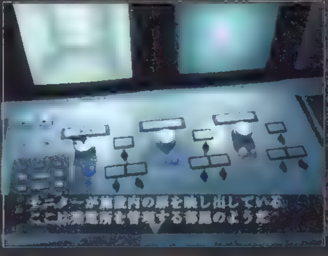
变身吧！

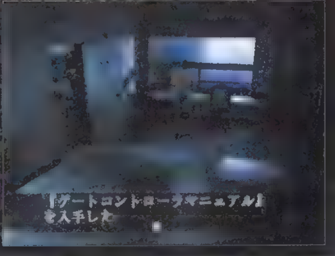
回避

战斗除了攻击以外，回避也是相当重要的一环，尤其在被敌人包围的乱战中，更必须灵活运用回避的能力，本作中设有两种不同的回避方法，分别是按L2的“回避”和按R2的“平行移动”。两者的主要分别就是“平行移动”过程中，主角依然保持着战斗姿态，可以在完成移动后马上作出攻击，距离则较“回避”短一些。

编者心得

由于游戏的过程中，玩者可以任意变身，因此玩者无论遇上任何战斗，都可以变身成超人。然而在变身过后才能使出的特殊攻击，笔者就不推荐给各位使用了。因为使用“必杀技”必须等待CHARGE BAR储气，而且敌人的动作相当敏捷，在储气的过程中，难免受到敌方攻击，消耗只有使用道具才可以回复的体力。





蒙面超人 正义之系谱 Text：义经 Design：MW

ROCKMAN EXE 4 TOURNAMENT RED SUN · BLUE MOON

CAPCOM超人气动作RPG游戏《ROCKMAN EXE》第四集已经推出，本作分为《红太阳》和《蓝月亮》两个版本发售，各有不同的属性装甲登场，你选择了那一个版本呢？以下说明基本流程及各种游戏系统。

方向键：移动	A：决定	B：取消／加快移动速度
R：穿梭网络和现实世界	L：观看PET的提示	START：打开选单画面
SELECT：—		

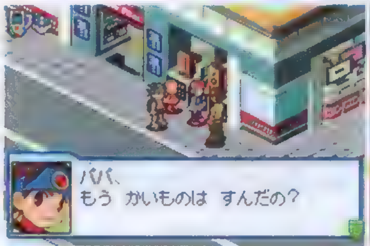
●CAPCOM●12月12日●ARPG●1至2人玩●盒带●电池记忆●4800日元（连GBASP发售17300日元）●http://www.capcom.co.jp/rockmanexe/●对应双打线

【基本游戏流程】

《ROCKMAN EXE》的世界观分为现实世界和网络世界，平常在现实世界时，控制主角热斗与别人谈话，收集情报令剧情发展，也可利用金钱（Z）购买辅助CHIP。

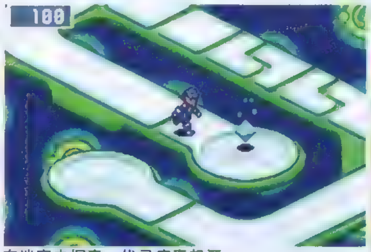
热斗的"PET"偶然会收到E-MAIL，这时按START进入选单画面，选"E-MAIL"就可以查看电子邮件，邮件内容往往是发展剧情的重要关键。若不清楚下一步要做什么，按L键PET便会给你提示。

当发现了某些机器存在着电脑病毒，走近机器按R键，即可跳入网络世界，这时转为控制ROCKMAN。网络世界就是一般RPG俗称的迷宫，在迷宫行走会遭遇敌人，通过战斗或走到特定位置可取得道具及金钱。在网络世界达成任务或打败BOSS后，按R键选"是（はい）"便可回到现实世界。

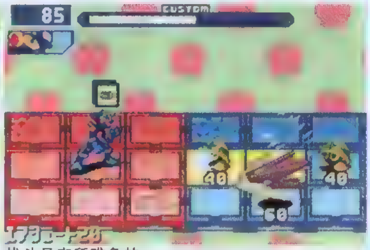


现实世界是交代剧情的RPG部份。

热斗举起PET，马上进入网络世界！



在迷宫内探索，找寻病毒起源。



战斗是在所难免的。

【选单画面】

选单画面主要供玩家变更装备的CHIP、查看E-MAIL和SAVE，另外可以查看SUP. CHIP、ROCKMAN、重要道具等资料，还可以通过连线跟朋友进行对战，以下列出各指令说明。

选单画面指令一览：

指令	说明
CHIP FOLDER（チップフォルダ）	变更装备的CHIP
SUP. CHIP（サブチップ）	辅助CHIP
DATE LIBRARY（データライブラリ）	各CHIP及P.A MEMO
ROCKMAN（ロックマン）	查看ROCKMAN能力
E-MAIL（Eメール）	查看电子邮件
KEY ITEM（キーアイテム）	查看重要道具
连线（つうしん）	进行连线对战
SAVE（セーブ）	储存游戏进度

【战斗系统】

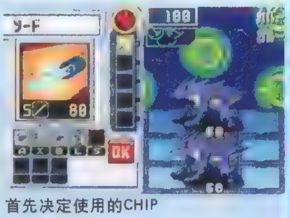
战斗在一个6格×3格，共18格的场地进行，场地分为左右两边，红色是我方移动范围，蓝色则是敌方移动范围。

战斗开始之前，首先要决定使用什么CHIP进行攻击，CHIP是在CHIP FOLDER随机抽出来的。留意CHIP分为A、B、L、S等多个种类，相同种类的CHIP可一起使用，＊是可任意搭配的CHIP，可配合任何种类的CHIP，另外有些辅助CHIP，例如回复HP、增强攻击力、改变地形等，适当使用对战斗有极大帮助。

决定了CHIP后，按"OK"立即进入战斗。战斗以动作进行，按A键使用CHIP，每按1次使用1个CHIP，用完所有CHIP就要等时间经过。画面上方有一条CUSTOM棒，当CUSTOM棒储满后按R或L，便会回到CHIP配置画面，再次装备上CHIP进行攻击。

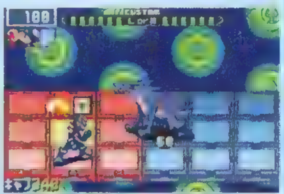
ROCKMAN的身体偶然会发光，代表进入了"反击"状态，这时攻击敌人会发挥出两倍攻击力，但在攻击前被敌人击中，反击状态也会消失。

战斗结束后，会显示战斗时间、获得金钱或道具等资料。

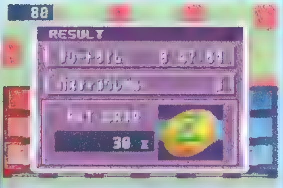


首先决定使用的CHIP

进行战斗，瞄准敌人开炮！



CUSTOM棒储满了，立即补充攻击CHIP

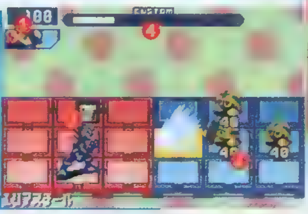


显示战斗结果

CHIP配置画面：

1. CHIP 空位
2. 现在持有的CHIP
3. CHIP 的攻击力
4. CHIP 的种类及属性

战斗画面：



© CAPCOM CO.,LTD.2003 All Rights Reserved.

SONIC BATTLE

"《SONIC》系列"在GBA推出的最新作，《SONIC BATTLE》是一款可供四人同时游玩的动作对战游戏，控制"《SONIC》系列"角色在3D战场上进行大乱斗！以下说明各游戏模式及战斗系统。

© SONICTEAM, LTD. 2001 all rights reserved.

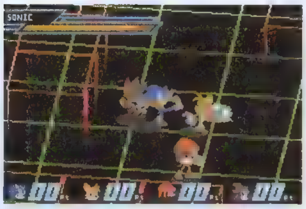
十字键：移动　A：跳跃、决定　B：攻击、取消
R：特殊攻击　L：集气及回复体力　START：暂停
SELECT：—

【游戏模式】

STORY MODE

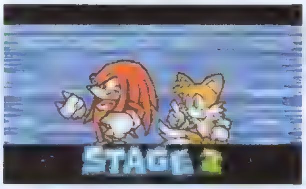
故事模式，起初只可以使用SONIC进行这模式。模式中分为AVG和战斗部份，AVG部份交代剧情，遇到敌人便会进入战斗部份。

BATTLE MODE



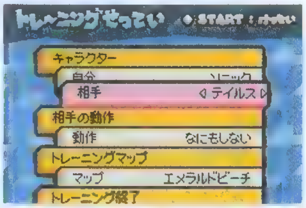
最多供四人同时进行连线对战的大乱斗模式，不够四位玩家的话，余下的人会交由电脑控制。对战前可任意选择使用角色、战场、KO数、电脑强度等设定。

CHALLENGE MODE



可任意选择角色，以过关形式不断进行战斗，每关的难度会逐渐增加，直至玩到战败为止。每完成一关都会计算积分，以争取高积分为目标。

TRAINING MODE



如一般格斗游戏的练习模式，供玩家熟悉操作及练习各种攻击方法。

PARTY MODE

供两位或以上的玩家进行MINI GAME，达成特定条件会增加MINI GAME。

对战记录

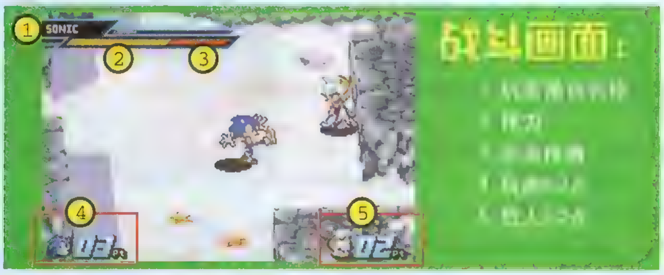
记录了游戏时间、对战次数、OK次数等详细的对战资料。

O点ION

各种游戏设定，不懂日语的玩家，只要将"言叶をえらぶ"一项设为ENGLISH，游戏中的文字便会全部变成英文。

【战斗部份】

战斗在一个3D战场上进行，目标当然是击倒对手。战斗前需要选择"特殊攻击"类型，特殊攻击分为SHOT（射击）、POW（力量）和SET（设置）三种类，每位角色都拥有独特的特殊攻击。战斗开始，画面左上方显示了玩家的体力和必杀技计，画面下方显示着每位角色的KO点，击倒对手可取得1点KO点，当KO点达到一定数值便获胜。一旦玩家被击倒，可再次选择特殊攻击，然后继续战斗。



基本战斗方法

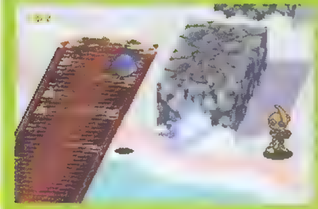
战斗方法非常简单，对着敌人按B攻击即可。A键是跳跃，跳上空中再按A可作出二段跳跃或其他特殊移动。R键是特殊攻击，站立时、在空中或二段跳跃中按R均会使出不同的特殊攻击。而L键是集气，集气时会缓慢地增加必杀技槽及回复体力。

按B键攻击是最基本的攻击方法

●各种特殊攻击

SHOT

通常是放出飞行道具作远距离攻击，威力一般，胜在距离够远。



POW

力量型特殊攻击，能够重创对手，但攻击距离短及硬直时间长。

SET

设置炸弹之类的道具在特定位置，当对手踩中便会受伤。

必杀技

按L键集气或被敌人攻击都会增加必杀技槽，储满必杀技槽时，角色会不断闪烁，这时按R发动特殊攻击就是所谓的"必杀技"，必杀技能够一击将敌人消灭。

●SEGA●12月4日●ACT●1至4人玩●盒带●电池记忆●4980日元
●http://www.sonicteam.com/

桃太郎电铁12 也有西日本篇！

这个是“《桃太郎电铁》系列”的地方篇第2弹，继《桃太郎电铁X》的九州篇之后，今次的舞台会来到日本西部的近畿、四国和中国一带，与玩者们一同体验日本的另一面。

基本操作	
左摇杆／十字键：游标／列车移动	○键：掷骰子／决定
×键：倒退1格／取消	△键：打开指令视窗／放大镜高速移动／切换电脑或人手操控／复数选择物业
□键：区域地图／自动设定行车线	L1／R1键：切换视点／汽笛
L2／R2键：汽笛	SELECT键：显示全体地图
START键：开启设定视窗	

2003 HUDSON SOFT

●HUDSON●发售中●TAB●1至4人玩●CD-ROM、专用DVD-ROM●2171Kb／6格●6800日元●http://www.hudson.co.jp●对应分插（PS2版）

基本系统回顾

《桃太郎电铁》的玩法相当简单，玩者的身份是一间“电铁公司”的社长，以掷骰子来移动，周游日本全国各地，购买各种物业作为投资，直至到达游戏设定的年数时，拥有资产值最多的玩者便是最终的胜利者。

目的地

在游戏进行时，会设定一个车站作为目的地，最先抵达目的地的社长便可获得大额的援助金作为奖励，而距离目的地最远的社长则会被贫乏神附身，至于目的地车站也会随之变更，如此类推。

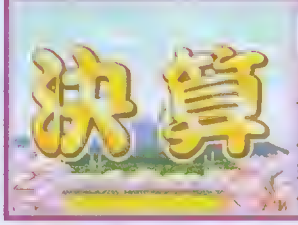
贫乏神

当被贫乏神附身后，它便会对宿主做出各种恶行，而且更会变身成为其他不同形态；想摆脱贫乏神的话，除了可把它转移给与自己发生接触的其他社长之外，也可依靠突然出现的贫乏猴子把它暂时冻结。

颜色格子

地图上的主要格子大致上可分为6种，除了车站格子之外，也有红色、蓝色、黄色、星星、R和N(只限西日本篇)：红色的格子是罚款(每年的冬季会倍增)、蓝色的格子是奖金(每年的夏季会倍增)、黄色的格子是抽卡牌、星星的格子是卡牌商店、R格子是出售机械人来对付贫乏神的研究所，至于N格子则是强化版的黄格子，有较大机会可抽到有利的卡牌。

决算



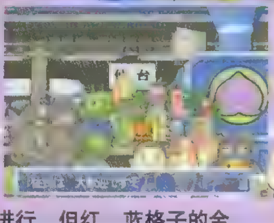
每年的3月都是决算的时候，游戏会计算玩者过去1年持有物业的总收入，然后付款给各社长，因此购买物业的话不妨留到下半年才动手，以保证手上有足够的流动资金。

游戏模式介绍

いつもの桃铁(全国篇)

最基本的游戏模式，玩者可自由设定参加人数(1-4人)及游戏年数(1-99年)。

桃铁西日本编

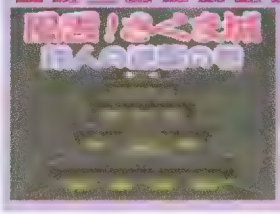


采用基本规则，集中在西日本进行的游戏模式，地图规模与全国篇差不多，但加入了独有的原创事件和角色。

桃铁公式战

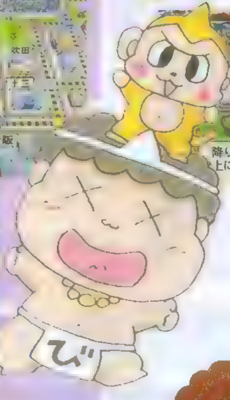
以3年为限，采用全国篇来进行，但红、蓝格子的金额会经过变更，每个社长在开始时也改为持有1亿日元。

风云！さくま城～铁人の逆袭の卷



只限1人参加的模式，采用公式战的规则，玩者每次会跟2至3名电脑对手对战，必须胜过他们才可以向下一关进发。

影响游戏进行的新角色

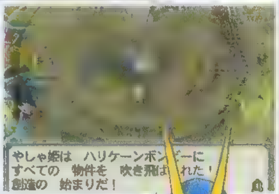


贫乏猴子

随机出现的角色，会从天上降下到贫乏神的头上，令它无法动弹，更会做出下面3种善行：

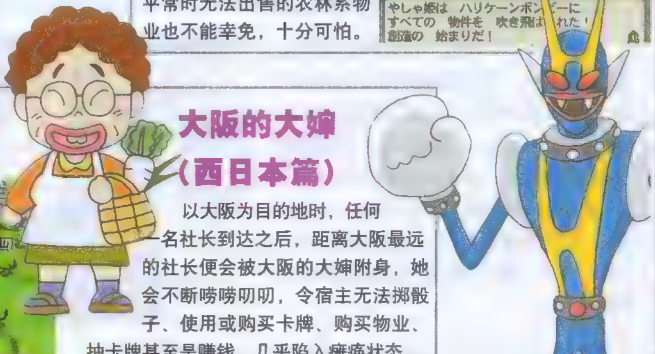
1. 把负债一笔勾消
2. 消灭手上所有恶魔系及病毒系卡牌
3. 送给玩者一套3张有用的卡牌

飓风贫乏神(全国篇)



贫乏神的新形态，变身后会马上引发飓风，把附近一带所有物业吹走，即使是平常时无法出售的农林系物业也不能幸免，十分可怕。

大阪的大婶(西日本篇)



以大阪为目的地时，任何一名社长到达之后，距离大阪最远的社长便会被大阪的大婶附身，她会不断唠唠叨叨，令宿主无法掷骰子、使用或购买卡牌、购买物业、抽卡牌甚至是赚钱，几乎陷入瘫痪状态。

桃太郎电铁12 也有西日本篇！
Text: Dr. Game Design: MW

●BANDAI●发售中●ACT●1至2人玩●DVD-ROM/专用DVD-ROM●记忆容量49Kb/2格
●6800日元●http://www.bandaigames.channel.or.jp/

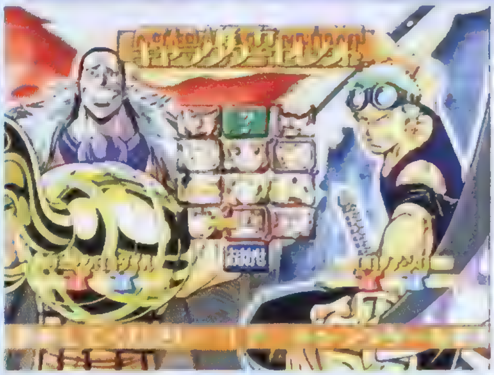
ONE PIECE GRAND BATTLE!3

这已经是系列的第三作了！故事发展到了“空岛篇”，本次不论在画面或是系统方面均有了大幅度的进步，Fans定会乐在其中！

基本操作		
左摇杆：移动	十字键：变装	○键：重攻击
X键：轻攻击	△键：跳跃	□键：防御
R1／R2键：投掷技	L1／L2键：必杀技	START键：暂停游戏／开启选单视窗

收录模式介绍

イベントバトル：Event Battle



グランドバトル：Grand Battle

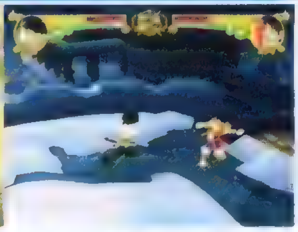
修业

グランドツアーズ：Grand Tours

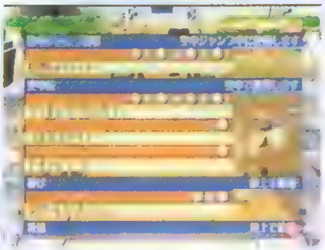
お宝：宝物

游戏系统简介

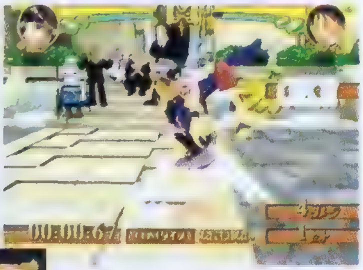
游戏的玩法相当简单，玩者要与对手进行1对1的战斗，直至把对手打倒，或是在限定时间完结时体力值比对方高便算胜利，假如两者的体力值相等的话便要重赛一场。



简易的操作系统

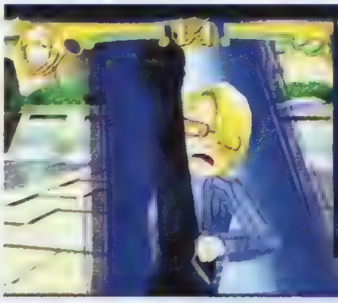


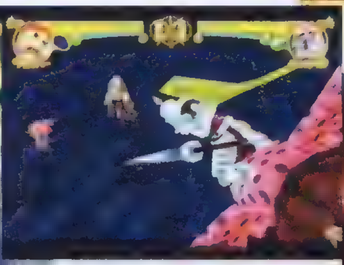
与系列前作一样，游戏的操作系统十分简单，只须把2个攻击键和跳跃键作出不同组合，便可使出各种连续技，包括轻连续技(例如：X→X→X)、重连续技(例如：○→○→○)或是可把对手轰飞的上连续技(例如：△+○／△+X→X→X)，玩者可在暂停画面的指令表中查看各招式的操作指令，并根据情况使用。



威力强大的必杀技和奥义

基本上每个角色均备有两招必杀技及一招奥义，当玩者取得舞台上的生果时，必杀技计便会累积，当储满1条后便可使用必杀技，储满2条更可使出威力最大的奥义，必杀技的指令是L1／L2(按住)+X→○或L1／L2(按住)+X→△，奥义的指令则是L1／L2(按住)+□→X→○，这3个指令均是所有角色共通的。





ONE PIECE GRAND BATTLE!3
Text・Dr.GAME Design・FREEMAN

©尾田荣一郎／集英和・FUJITEREBI・东映ANIME-SYONN ©BANDAI 2003

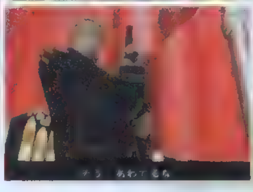
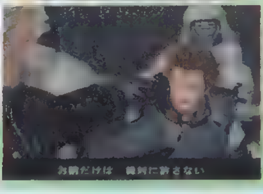
SPY FICTION

上期介绍过即将在PS2上推出的间谍ACT作品《SPY FICTION》的登场人物和道具后，本次将会为各位送上有关该作品的故事初期剧情。

© SAMMY/ACCESS GAMES INC.2003

越过上空的机雷，向敌阵潜入后，就会与NICKLAUS一同行动。

遭受伏击而被捕的NICKLAUS到底会有怎样的下场？

连BILLY也被敌人所捕，面对敌方的首脑，DIETRICH，BILLY到底能否成功将同伴救出？

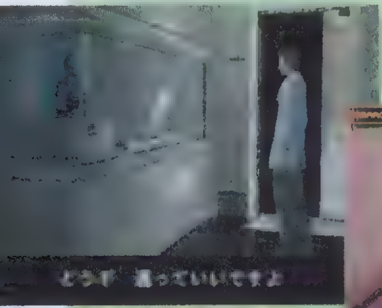
序章 三人入侵开始！

这一关以主角一行人从澳洲山间空中的军用直升机空降开始。行动的目的是找出之前潜入的MICHAEL交换情报，于是BILLY、SHELLY和NIKLAS三人就潜入塔的内部。任务中，一同行动的BILLY和NICKLAUS二人，遭到敌兵的伏击，NICKLAUS更因此而被捕。为了拯救NICKLAUS，BILLY与SHELLY一同前往礼拜堂……

第一话 HUMPTY DUMPTY

回述序章发生前三个月，舞台是西雅图郊外的NANOTECH DAIN制药研究所。接到调查研究所内部任务的BILLY，为了变装潜入研究所内，利用3DA照相机搜集资料，并变装成研究员潜入寻找所需要的材料。

变装成研究员，接近接待处的女性，偷听他们的对话。



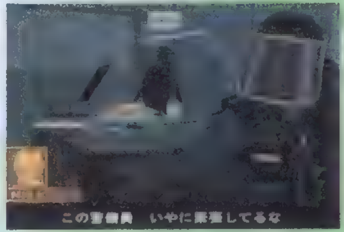
只要装作很普通地与警备兵交谈，就可以通行无阻。

若行动可疑的话，会引起敌人警觉。

任务完成！

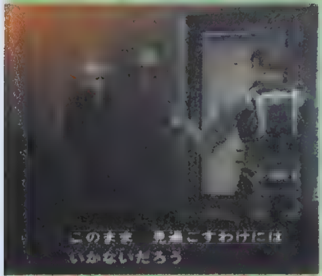
第二话 24:00 PLUS WOLF

第一话完结的晚上，BILLY利用研究所天台的通风槽，向收藏着最高机密，警备森严的研究所内部侵入。利用悬空吊索逐渐降下，潜入敌方的电脑网络，找出NANOTECH DAIN制药公司向地下市场流出武器资料的证据。



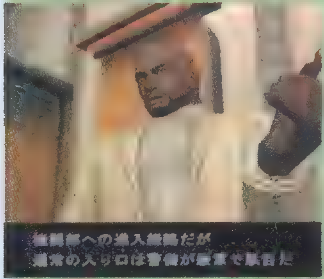
依靠NICKLAUS的支援，潜入敌阵找出资料。

第三话 LOSER IN THE SKY



与变装成警备员的NICKLAUS接触，交换KELLY身边的资料，令调查更畅顺。

接着的第二话，就是调查豪华赌场飞船METROPOLIS与NANOTECH DAIN制药公司的关系。从作战本部接到找出METROPOLIS拥有者KELLY的指令，BILLY就在与NICKLAUS和SAMUEL的合作下，展开对豪华赌船的内部调查。首先化身为赌场的客人，再潜入客船吧！

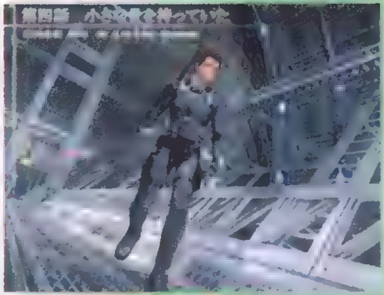


从穿着礼服的SAMEUL口中，得知重要的保安资料。

KELLY在与NANOTECH DAIN制药社的主任FORREST的对话中，提及到的新兵器到底是怎么回事呢？

第四话 A LITTLE BONE

先向大堂进发，避开充满危险气体的场地吧。



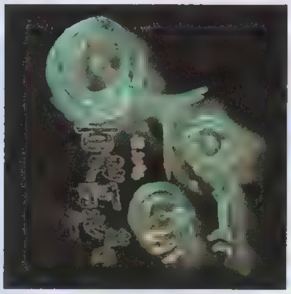
第三话的任务完成后，BILLY就要马上开始逃亡，向赌场的机关部进发。由于机关部为了避免由静电引起的火警，于是设计了遮断弱电流的装置。正因如此，无线电与所有监视器都会失去作用。加上汽球内部存有大量易燃的气体，随便开火的话有可能引发大爆炸，因此必须尽量避免作无谓的战斗，慎重行动。

率领着神秘部队的KELLY，与传闻的新武器，到底有什么秘密？

利用蜘蛛吊索，在天井待机，避过敌人的耳目，向目的地机关室进发。

●SAMMY●12月25日●ACT●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量330KB以上●6800日元

SPY FICTION
Text：文经 Design：MW



O.TO.GI 百鬼讨伐绘卷

●FROM SOFTWRAE●ACT●12月25日发售●1人玩●售价399港币●记忆容量未定●DVD-ROM●对应硬盘记录/记忆卡/ HDTV/ Dolby 5.1 ●日本限定版-《O.TO.GI 百鬼讨伐绘卷 》连《O.TO.GI 御伽 》● http://www.o-to-gi.net/top/

© 2003 From Software Inc.

《O.TO.GI 百鬼讨伐绘卷》是一个除魔降妖的传奇动作游戏，玩家可以根据自己的喜好及风格，从阴阳师、战士以及天王等6位主角中，选择最适合自己的角色，施展各项万千变化的阴阳术降妖伏魔，以击败“土蜘蛛一族”及“白银人”两大邪魔势力，保护京都，拯救百姓。

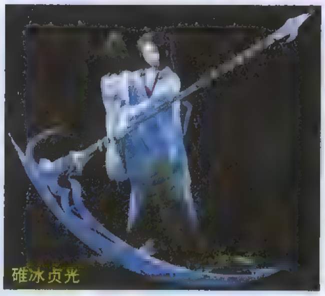
六位主角各有特色

在前作《O.TO.GI 御伽》中，最使一众玩家疯狂着迷的，肯定是源赖光以一敌百的超酷造型以及可以大量破坏建筑物的爽快感。在新一章的《O.TO.GI 百鬼讨伐绘卷》中，除了源赖光的登场外，其余四大天王卜部季武、板田公时、碓冰贞光和渡边纲以及阴阳师安倍晴明都会出场，玩家可以亲身扮演6位主角参与讨伐妖魔鬼怪。每名角色都有截然不同的攻击模式及特点，分别以不同祭器及巫术击退敌人，创造出使玩家耳目一新的动作体验。

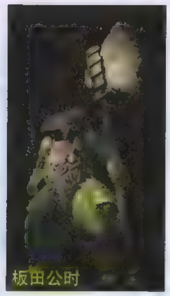
安倍晴明

源赖光

卜部季武

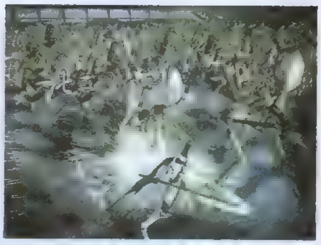

碓冰贞光

渡边纲


板田公时

新增百鬼讨伐模式

在新一作中，各主角的攻击动作都制作得更加华丽，并且加入了新的可以投掷敌人的攻击招。当玩家在敌人身边按下大攻击或小攻击时，都可获得不同程度的投掷效果；同时玩家也可使出连续技，使攻击招术更加多变。新作《O.TO.GI 百鬼讨伐绘卷》最特别之处，就是新增的“百鬼讨伐”模式，玩家需要在限时内独力对付成千上万的妖魔，或把所有建筑物击碎，这种疯狂杀敌的快感，再加上非常绚丽的视觉效果，必定令你欲罢不能。


百鬼讨伐模式独力对抗无数敌人

千变万化的巫术与符咒

要对付邪恶的妖魔鬼怪，就当然要使用巫术及符咒。游戏中的每个人物，都有自己的性格及攻击动作，玩家将可以使出多项不同属性的符咒来对抗敌人，如能幻化出光龙的苍龙符咒 、以红莲之炎将敌人烧成灰烬的凤凰、以水晶之刃将妖魔切碎的六合，以及能召唤出无数蝴蝶的胡蝶等。此外玩家还可装上仙珠腕轮、黄金虫珠、灵骨封等咒具来加强杀伤力。

超华丽的游戏画面

各种巫术效果逼人

三大势力相互对立

朝廷——游戏中正义的一方，以安倍晴明为首。当旧有首都被邪恶势力消灭后，安倍晴明建立了新朝廷。安倍晴明利用称为“白珠”的宝珠力量，生出结界及式神来保护首都，还生出祭器及武具来对抗众妖鬼，目的都是希望能保卫朝廷、拯救百姓。

土蜘蛛一族——这些貌似蜘蛛的怪物，全都是对朝廷抱有怨恨的妖鬼一族。为了巩固自己的势力，它们施展各种妖法，决心要破坏安倍晴明以及“白珠”的力量，占据朝廷，拥揽天下。他们拥有强大的杀伤力，而且攻击方法残忍而多变。

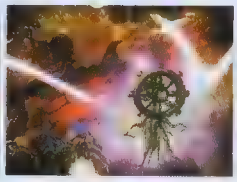
白银人——另一群对抗新朝廷的敌人，他们全都是抗拒搬迁到新都的人。当他们舍弃自己的肉体后，就把灵魂寄宿到旧都的瓦砾之中而成为了妖物，被称为白银人，他们运用多项武器及法术，誓要打倒新朝廷。

其他登场角色

酒吞童子——在故都封印着的古代妖鬼之王，能力远胜其他妖鬼。在前作中与源赖光一战，因错误解除了封印而战败，本作中将会卷土重来。

芦屋道满——原本是位优秀的巫术士，因为妒忌安倍晴明而被黑暗力量所迷惑。其特点是攻击速度非常之快，操纵妖鬼能力十分强，并能使出强力无比的巫术。

九蛇罗及阿蛇罗——九蛇罗在前作中在天墓被源赖光所打败，之后被安倍晴明镇压在冰层之下，本作中将会被他的另一半阿蛇罗唤醒。九蛇罗特点是拥有强大的巫术防御力量，但面对直接攻击时的能力就较低；而阿蛇罗则刚好相反。



《O.TO.GI 百鬼讨伐绘卷》冬日能量保温杯

由即日起预订《O.TO.GI 百鬼讨伐绘卷》的玩家，可获赠香港独家制作的《O.TO.GI 百鬼讨伐绘卷》纪念版的冬日能量保温杯一个，与你共渡温暖圣诞。数量有限，送完即止。

●CAPCOM●已发售●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量494KB以上●6800日元
●http://www.capcom.co.jp/●PS2 BB UNIT ,PS2专用ADAPTOR对应

BIOHAZARD OUTBREAK
Text：义经 Design：MW

上网方法逐步讲解

如要进行网上游戏，首先必须准备一部对应110V电源的日版PS2，另外再配备上网设备——PS2专用的NETWORK ADAPTER或PlayStation BB Unit。由于这两个上网设备到目前为止只对应110V电源，假如使用对应220V电源的PS2就会导致短路。而有关上网的各种设定，具体步骤顺序如下：

制作NET FILE

在标题画面中选择“NETWORK PLAY”后，就会自动在记忆卡内寻找NET FILE，这是一个用作记录其他玩者情报的档案，若没发现，电脑程式会询问玩者是否要制作档案，选择“はい”后，就会自动进行制作。档案制作完成后，就会进入BOARDBAND接续画面。

选择连线的方式

在BOARDBAND接续画面中，玩者可以选择用来上网的方法。由于目前流行的分别有一般的“BOARDBAND”和“PPPoE”两类的接驳方式，因此玩者必须设定清楚。由于本作的上网用的SAVEDATE必须跟随着同一部主机使用，如果再用其他主机上网就要重新制作NET FILE。不过在同一部主机上开始游戏，在成功设定以后，只要选择“前回と同じ接续”便可。

开始连续设定

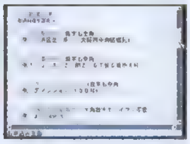
选择“NETWORK接驳(ネットワーク接续)”后，便开始设定联线的资料。在这里可以看到两个选项，从上至下分别是“NETWORK设定编成”和“PROXY设定”，前者为资料的编成，后者为代理服务器的设定，这个不作任何设定都无妨。选择前者“NETWORK设定编成(ネットワーク设定の编集)”后，再选“新规作成・追加”输入上网的资料。选择记录的记忆卡位置，然后再选“SCE/Ethernet(Network Adaptor)”。

输入联线资料

当来到PPPoE使用确认的画面，会出现“必要”和“非必要(必要ではない)”两个选项，前者为使用PPPoE连线方式，选择后再输入USER ID和PASSWORD，最后DNS SERVER设定选择“自动”、PROVIDER名字，最后再加以确定便可。后者为使用ROUNTER的连线方式，选用“自动设定(自动设定する)”→“自动设定(自动设定する)”→输入PROVIDER名字，再加以确定便可。输入完成后，会出现上网连线的测试，如果成功通过便表示设定已成功。

登记MULTI MATCHHING BB服务

成功联线后，会来到登记MULTI MATCHHING BB的画面，只有登记该服务才能进行网上对战。先选“マルチマッチッグBBを申し进む(图中绿色圈)”，开始输入个人的资料、付款的方式、联络E-MAIL等。由于输入个人资料可以使用电脑来进行，因此这部份还是建议使用电脑，进入网址“https://mmbb.dion.ne.jp/ ”后，再选“同意する(上记以外の方)”开入登记。



※(输入资料时，留意部份栏目如地址等，所采用的数字为日本的全角，另外LOGIN用密码是随玩者喜好输入，而往后登入游戏也是使用相用密码)

登记游戏

当成功取得LOGIN ID后，于PS2MULTI MATCHHING BB的画面中输入LOGIN ID和密码(绿色圈的栏)，然后再点选下方的红色栏“LOGIN(ログイン)”。LOGIN后，会来到客户情报的MENU，选择MENU第一项“申请游戏(ゲームのお申进み)”，再输入玩者的各项资料。提交资料确认后，于客户情报的MENU的左上角出现“游戏开始(ゲーム开始)”的栏。点选后，最后设定游戏的ID、游戏使用名字和部队名等便可以正式游戏。任意选择一个场地(SERVER)找对手或朋友进行网上对战。

发生篇道具一览表

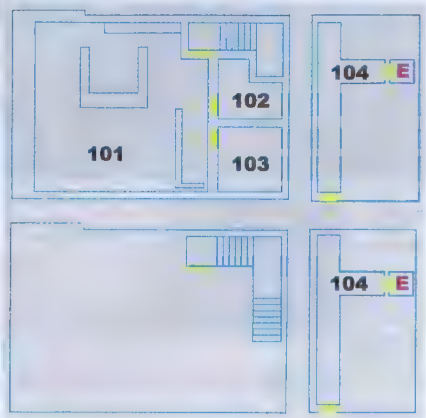
ROOM 101	职员室锁匙、手枪(15发)、杀虫水(9发)、绿色药草、SP ITEM(スケ传票、黄色の伞)
ROOM 102	手枪(15发)、绿色药草、SP ITEM(スロットのメダル)
[illegible]	地拖棍、SP ITEM(メガネor截断用のハサミ)
ROOM 104	绿色药草、手枪子弹15发
ROOM 201	[illegible]
ROOM 202	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	蓝色药草、酒×3、铁棒、绿色药草、秘密讯息“ひみつ→おくじょうのシート”
[illegible]	散弹枪子弹7发、SAVE POINT、急救喷雾、起重机锁匙、酒×1、SP ITEM(手记)
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	打火机
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	红色药草、散弹枪子弹14发×2、散弹枪(7发)、自动式手枪子弹14发(KEVIN专用)、手枪子弹(30发)、急救喷雾×2、SAVE POINT、蓝色药草、麦林手枪(6发)
[illegible]	手枪(15发)、起爆器开关、起爆器本体

发生 OUTBREAK J'S BAR 1F

开场动画过后，玩者可以马上到酒吧的柜台上找到“职员室锁匙(スタッフルームへの键)”。利用它就可以打开厨房侧面的门直上二楼。

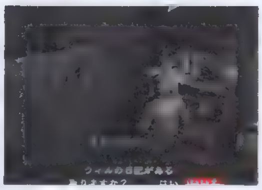
将酒吧窗边的两个酒桶，都推向大门后，就可以在酒桶处得到SP ITEM“黄色的伞(黄色の伞)”。而在大堂(101)的收钱机处，可以得到SP ITEM“传票(スケ传票)”。

男厕(102)中的垃圾箱内，放有一支手枪。而在左面的厕格中，则可以找到“角子老虎机代币(スロットのメダル)”。



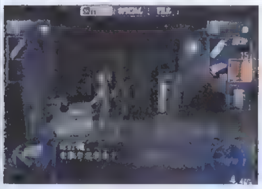
女厕(103)内可以得到SP ITEM“眼镜(メガネ)”或“发夹(裁断用のハサミ)”(每次只可得到其中之一)。接近时必须小心地面的夹缝中伸出来的手，不要被它捉住。

发生 OUTBREAK J'S BAR 2F



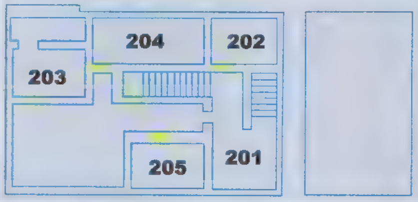
前往2F时，靠近楼梯拐角处拾取地上的药草时，窗外就会突然出现敌人，向接近者发动袭击。必须依靠其他角色进行攻击，才能将被捕者救出。

到达2楼后，在202的垃圾箱内可以找到地图。而接近床边调查时，就可以发现床下的“铁水管”。在柜上可以找到SP ITEM“威尔的日记(ウィルの日记)”，而床上就可以找到“皮短裤(レザーパンツ)”。

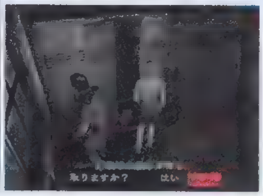


如使用ALYSSA，就可打开204中的木柜，取得当中的手枪。如想在该剧本的后段进行地更顺利，最好能先来这里取得桌上的“打火机(ライター)”。

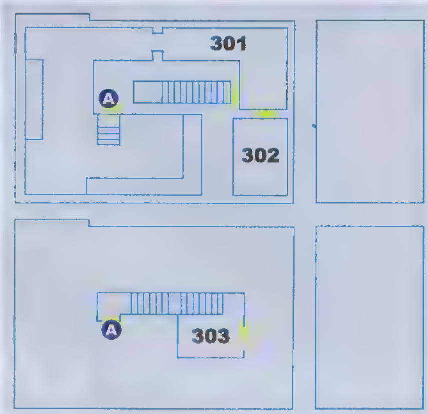
而在205中，其中一个储物柜是属于CINDY的，只有利用CINDY进行游戏时，才能打开。里面除了两棵药草以外，还有SP ITEM“药草栽培教本(ハーブ栽培の教本)”。而在相反方向的储物柜中，可以得到“从业员的日记(从业员の日记)”。



在201的大厅，可以在冰箱左面的桌上找到打钉机，回到门前木板处使用，就可用木板封住入口。再调查电视前桌子，拿起“报纸(新闻纸)”后，就可以在桌上找到“蓝色牌的锁匙(青いタグ键)”，这样便可以打开楼梯的门上三楼。而在饮水机的背后，放了一个标靶，调查它就可以取得SP ITEM“飞标对战表(ダーツの对战表)”。



发生 OUTBREAK J'S BAR 3F

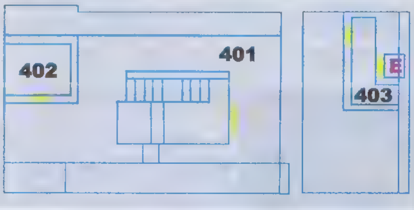


前往3F后，首先必须先前往302，在里面取得“起重机锁匙(ホークリフトの键)”，玩者还可以在这里进行暂停SAVE。另外也可以在画架上得到SP ITEM“JACK手记(ジャックの手记)”。

调查301的楼梯口后，就会发现门从外面锁住了，从里面是完全无法打开的。必须利用从302中取得的“起重机锁匙”，将楼梯口前的起重机开动，然后升起货物(调查后选“はい”)。这样就可以利用酒柜旁的爬梯，爬到柜顶，再从尽头的通风口处离开，前往303。在303取得“储物室锁匙(物置の键)”后，就可以离开。

发生 OUTBREAK 天台

进入天台后，可以利用“储物室锁匙(物置の键)”，打开402的门。在402中，可以得到急救喷雾和手枪弹匣。若利用KEVIN，还可以得到“WESTERN BOOT(ウェスタンブーツ)”。无论任何方法攻击储物室入口正对面的铁丝网，都可将它破坏后，接着就会出现剧情。然后玩者就必须在3分钟内，逃离该大厦的范围内。沿着破坏铁丝网后出现的路，就可以直通往对面的大厦。走到尽头时进行“调查”，角色就会跳到对面，若时机掌握得不好，就会出现整个人由单手吊着的情况。这时必须不停按下○键，才能爬上对面的天台。如有比自己早到的角色，可以要求支援。



进入403后，调查升降机，进入后就会自动到达地面的104。出口右面的通道有一名敌人埋伏着，而出口则在左面，因此可以不作理会。前往出口时，窗外会突然出现一名敌人爬入室内，也可以不作理会。打开尽头的门，就可以脱离大厦的范围。

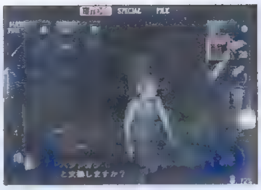
发生 OUTBREAK 酒吧后的街道 步渡桥

脱离大厦的范围后，就会进入B01。不论B01、B02或B03，都必须达成特定的条件才能通过。B01的通过条件是将版图内可以推动的两部警车都推到最前面，完成设置障碍物。在前方的警车车尾箱中，可以得到“散弹枪”。而在接近入口的其中一辆警车中，可以得到另一幅地图。完成设置两个障碍后，就会马上发动剧情进入B02，否则就要等待所有敌人被消灭后才能通过。

B02可算是一场困兽之斗，因为入口被封，而出口又要等待警员来打开；再加上敌人不断追赶，玩者目前可以做的，就是阻止敌人接近警员，让他专心破坏大门。成功破坏大门后，就会再次出现过场动画，同时玩者也会进入B03。

B03的通过条件有两个，第一是先将油罐车的开关打开，第二就

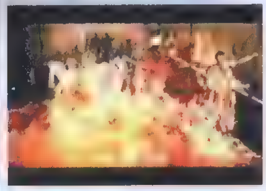
是利用"打火机"将敌人消灭。为了达成这两个条件，玩者必须持有"打火机"。如能在之前从酒吧 2F 的 204 中取得"打火机"，这时就可以马上跑向油罐车，将开关打开，然后使用"打火机"。否则就必须在倒下的警员身上，取得"打火机"。同时在警员的身旁可以取得他手上的"散弹枪"。



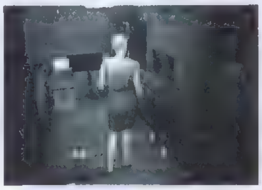
但必须注意一点，那就是玩者不能在泼洒出来汽油的范围内点火，如点火时同伴还在泼洒出来汽油的范围，就会被活活烧死。因此必须在其他人均逃离那个范围后，才点火引发 EVENT。

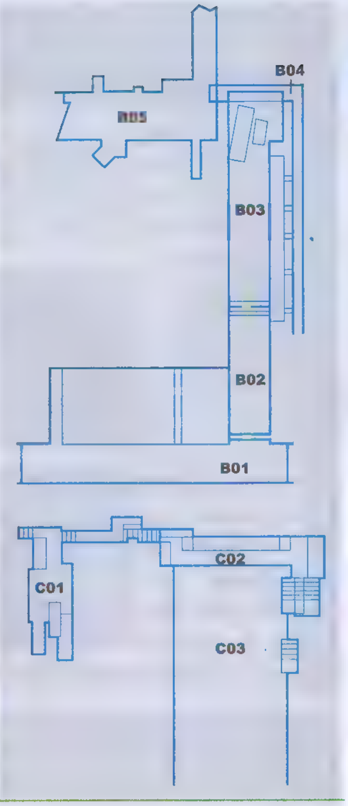
过场动画完结后玩者就可以再次自由活动，但经过不久之后，油罐车就会发生爆炸，玩者必须在这之前跳进左面的水沟，再爬入水沟旁的排水口。

到达 B04 后玩者就可以算暂时安全了，从这里开始直至最后一战，玩者都不会再遇上敌人。刚进入 B04 后，向下走到尽头就可以发现蓝、红药草各一棵。另一面就可以得到红、绿、蓝草各一棵。到达尽头处爬上铁梯就可以离开前往 B05。



若使用 GEORGE，就可以在出口右面的路牌处得到 SP ITEM"カヌーカタログ"。而前往尽头，就可以在告示版处看到"RAGOON TODAY(ラクーントゥデイ)"。与警员交谈后，出现过场动画。动画结束后，就会到达 C01，这时可作最后的补给。除了弹药和回复道具以外，最重要的就是车箱内的散弹枪，这是"OUTBREAK"这一话中，三支散弹枪的最后一支。沿警车旁边的通道前进，就会到达天桥。经过天桥时主角会发现街上聚集了大量的丧尸。接下来便是最后一战，简单来说是要在两个不同区域内找出两个启动引爆装置的部件，并将其组合起来，之后再在引爆装置前使用，成功后"OUTBREAK"这一话就算完成。





重要事件簿

四支手枪、三支散弹枪、一支麦林

在"OUTBREAK"一话中，分别有四支手枪、三支散弹枪和一支麦林手枪。虽然弹药有限，但可作远距离攻击，而且威力不凡，可算是防身的重要装备。

"四支手枪"中，两支在最初阶段便可取得，分别是男厕(102)和酒吧桌上(101)。而其余两支，则与剧情有关。第三支其实早在到达酒吧天台时，已经可以得到，不过必须将 MARK 的好友 BOB 也带到天台上才可以将其得到。救出 BOB 的方法，会在下面再作讨论。而最后一支，就可以在最后一战时，警官手上取得。

而"三支散弹枪"，则分别是离开大厦时，从警车的车尾箱处获得(B01)。在突破大门后，从死去的警官身旁取得(B03)。最后一支是在最后一战前，在警车的车箱内取得(C01)。

最后的"麦林手枪"收藏地点相当隐闭。走在天桥前的长梯中，玩者会发现一棵蓝色药草，对面的建筑物有一个打开了的窗，里面就藏着这一话唯一的"麦林手枪"。

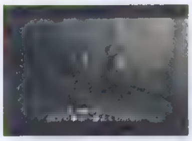
酒？报纸？火炎瓶？合成武器？

在进行"OUTBREAK"的过程中，玩者可以得到不少的"酒"和"报纸"，但不论在任何地方，玩者都不能使用它们，到底它们的用处是什么呢？其实"酒"和"报纸"也是配制这一关的最强武器"火炎瓶"的原料。只要利用"酒"与"报纸"组合，就可以得到一件名为"酒＋报纸"的物体。只要再加上"打火机"，就可以将"酒＋报纸"变成"火炎瓶"。"火炎瓶"的强劲之处就是一击就可以将丧尸"消灭"，马上使它们消失。而只需要一个"酒＋报纸"就可以变成 5 个"火炎瓶"，而"打火机"却没有使用次数的限制。

除此以外，还有 DAVID 才能制造的合成武器，如在"OUTBREAK"中，就包括"菜刀(包丁)"＋"木棒"的"长砍刀"，"杀虫水"＋"打火机"的"火炎喷雾"。

第四名生还者？

在游戏开始以后，玩者就会发现除了 KEVIN、MARK 和 CINDY 以外，还有一名叫 BOB 的生还者，不过他长期处于重伤状态，行动极其缓慢，但是他与其余两名同伴不同，不会因为被袭击而死亡。而在"OUTBREAK"中，还有好几个与他有关的剧情。第一个就是在二楼发生的"BOB 病情恶化"，只要将 BOB 与所有同伴一起救到二楼，再将入口钉上，这个剧情就会发生。另一个就是"BOB 天台自杀"的事件，要引发这个事件发生，必须将 BOB 带到天台。



不过到了三楼，BOB 是不会主动爬上爬梯从酒柜上逃走的。玩者必须在逃至 303 后，向下走并将通道尽头的铁闸门打开。从这里就可以回到 303，将 BOB 带到天台。不过途中必定会遇到丧尸的袭击，操作时必须格外小心。成功将 BOB 带到天台后，他就会因为不想成为负累而吞枪自杀。EVENT 过后，BOB 的手枪就会掉到地上，这就是"第三支手枪"了。

神秘的讯息？

在 301 的房间中，玩者调查爬梯的对面的木箱后，就会发现"墙上有文字，不过因为太暗看不清楚"的讯息。但只要手上持有"打火机"，玩者就可以对准位置使用，得知讯息的内容。全部讯息总共有 4 个，分别在刚提及的"301 室爬梯对面的木箱(→天台的布)"、"天台储物室旁的胶布(→楼梯的墙)"、"303 梯间的墙壁(→酒樽之下)"和"303 室起重机后的酒樽(→升降机旁)"，顺序看完所有讯息后，再前往"403 的升降机右面"调查阴暗处，就会发现合成武器"枪(ヤリ)"。

100%达成率的秘密？

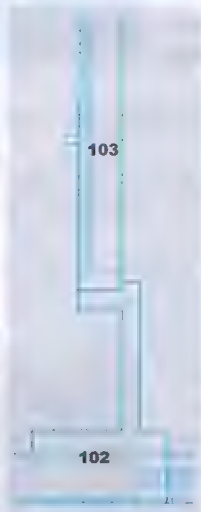
其实 100%达成率当中有部分元素并不是必然发生的，当中的小事件例如"旧应接室的窗外飞来乌鸦"以及"酒库内的酒樽掉下"等也同样不是必然发生的。

游戏内还有不少隐藏的武器！

S RANK 取得条件：10 分钟内完成

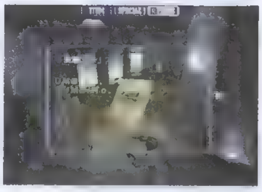
要达成 S RANK，最大格言就是"快"(废话……)。在开始以后，第一件事就是找锁匙，然后开门。到达二楼后，马上再找锁匙再开门。不过为了不需在后面的"点火"EVENT 中浪费时间拾打火机，必须在此事之前往 204 先拿火机。到达 3 楼，马上取起重机锁匙，开动后再立即从爬梯逃走。然后不取"储物室锁匙"，也不进储物室。离开大厦后，以最快速度完成两个路障。由于之前很少有时间取武器，此时唯有依靠同伴之间的援助，若能纯熟利用格斗攻击阻碍敌人的话，其实已经足够了。到达 B03 马上向上跑，同时不断呼唤同伴。将运油车的开关打开，全员离开泼洒出来汽油范围后马上使用"打火机"。到达 B04 以后，不理会所有道具，向爬梯前进。与警官交谈后，不作任何补给，马上赶往目的地，再完成最后作战的目的。这样就应该可以取得 9 分半钟左右的成绩了。

零下BELOW FREEZING POINT 地下8F



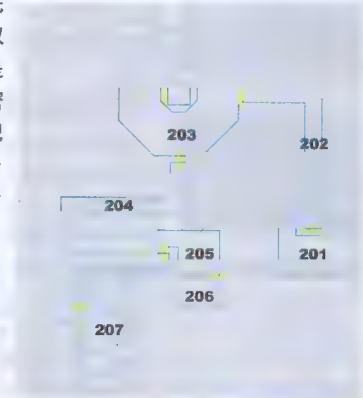
游戏开始时，除非玩者使用的是YOKO，否则都会同时出现四名登场人物。等待一会后，就会发生MONICA打开闸门的剧情，然后玩者就可以继续前进。爬上月台后，就会发生MONICA向YOKO开枪的事件。向103地区进发，沿路向上走，在比升降台稍低的位置，会发现一个通风口，从这里离开就可以前往地下B7F。

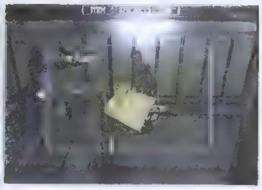
零下BELOW FREEZING POINT 地下7F



与开始时一样，根据玩者所使用的角色不同，在B7F出现时的位置也有所分别。如果使用YOKO的话，角色会在202的位置出现，而其余角色就会在204中登场。而不论使用任何角色（GEORGE除外），到这里时只会出现两名角色，GEORGE要前往地下6F才能会合。

由于出口的207位置的爬梯被巨大植物所阻挡，玩者必须先得到破解的方法。这方法就是使用“V-JOLT”，而制造“V-JOLT”的原料，就是“UMB NO.3”和“VP-017”，它们分别放置在206和201。当中201的“VP-017”必需先取得解除保险的密码才能取得，而密码所在的位置就是203。由于每名角色取得的密码都有分别，所以在此不作记录。将“UMB NO.3”和“VP-017”组合后，就会得到“V-



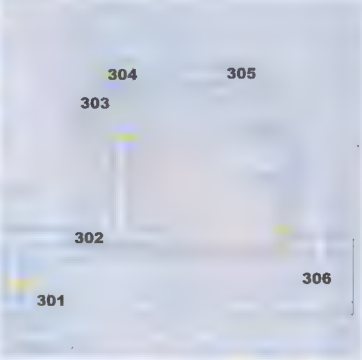


零下BELOW FREEZING POINT 地下6F

将巨大植物的障碍解除后，就可以沿爬梯前往地下6F，到达地下6F的平台后会发现楼梯还未接到上层，因此不能前进，必须将爬梯连接才能继续前进。在302的尽头，玩者会在地面上发现一支结了冰的扳手，拾起后前往303，就会发现有可以利用扳手打开的门，但由于主角手上的扳手还未解冻，

因此不能使用。前往306的厨房，就会发现一池热水，在热水中使用结冰的扳手，就可以使它解冻，并可以使用了。在“BELOW FREEZING POINT”这一话中，有一个特点，这就是敌人的数目大多都是限定的，不会像前一话“OUTBREAK”一样，即使打倒敌人也会继续出现新的增援。在进入306后，如果未将305的两名敌人消灭，它们就会追着进入306。只要用手枪向它们射击5发子弹，应该就可以将它们消灭。

成功取得扳手后，回到303就可以利用它打开两边入口旁的门，而在右面的门中，玩者可以从水管处取得“开关器”。利用这个“开关器”，就可以打开通往304的门，同时也可以接驳前往地下5F的爬梯。

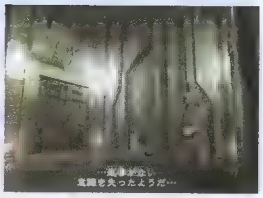


零下BELOW FREEZING POINT 地下5F

到达地下5F的同时，玩者可以发现这里与地下4F之间通行无阻，不过即使现在前往地下4F也不能马上逃走，所以可以押后进行。首先前往地下5F调查一切。在401的位置，地上的通风口会出现一具丧尸，由于通风口是唯一前进的通道，因此必须将它消灭。打败敌人后，可以在通风口旁边的地面，发现保安室的密码字条。凭着字条上的密码，玩者就可以打开前往405的门，不过要输入密码，就必须先返回地下6楼的保安室(303)。输入密码后再返回404，就可以打开闸门，同时从天花上会掉下虫子型的变异体。由于它们体形细小，使用手枪难以击中，玩者必须向下射击，为避免费时费事，建议各位无视它们为上。只要在403的地上，拾到职员记事(职员MEMO)后进入405，就可以在房间内的电脑处登录个人资料。但如果玩者使用的角色是YOKO，那就可以免去这一步。完成一切后，就可以向地下4F进发。

零下BELOW FREEZING POINT 地下4F

成功突破障碍后前往地下4F，不过一进入503，就马上被巨型飞蛾所捕获。醒来后，角色已经置身之前输入个人资料的405。最重要的是角色这时会马上变成“中毒状态”，体力不断下降，而且还被绑在墙壁之上。用力摇动左ANALOG，或呼叫同伴帮助，就可以将自己解开。而中毒状态可以利用405室内的“蓝色药草”解除。之后再次前往地下4F就会通行无阻。

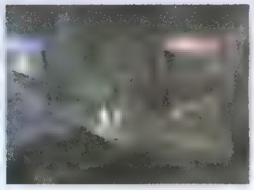


再次进入503时，虽然不会再被飞蛾所捕获，不过由于巨型飞蛾

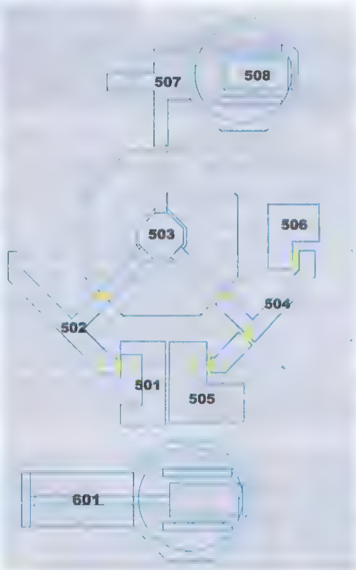
的磷粉带有毒性，若被磷粉洒中，就会再次中毒。再加上击败飞蛾也不会得到任何好处，建议玩者可以直接冲入503的中心位置，这样就可以避过飞蛾的攻击。

沿路前往504的方向，只要在地下6F的保安室中输入了正确的密码，通往505的门就会打开。在505内，玩者可以得到一个手持的燃烧器(ハンドバーナー)，拾起后马上离开，前往506。在506内，玩者可以发现到“研究员的遗书”，之后就可以得知房间内的尸体所握着的是整个设施的冷冻装置开关。只要利用刚才在505中发现的“手持燃烧器”，就可以将开关解冻。

解冻前，玩者可以发现沿途有一个个白色的人形物体，调查后会显示是被冻结的实验体。解冻以后，这些“实验体”也会同时得到解放，只要经过一定时间或玩者接近，这些“实验体”就会自动再次活动。不论攻击力与行动力，它们都比原有的敌人强劲，要击倒它们相当费力，而且数目还数之不尽，因此可说走为上策。



进入507后，不但房间内的丧尸会不断袭击玩者，就连房间外的“实验体”也会追着玩者而来。不过要逃走就必须从这里出发，前往508。到达508后，玩者分别可以得到两个重要道具，一件是YOKO被MONICA所夺去的CARD KEY，可以用来打开设有阅卡器的门；另一件就是大型转盘的锁匙，利用这件道具，就可以开动面前的大型转盘，前往地面。不过由于长期被冷冻的关系，玩者必须等待机器解冻才能开动。在大型转盘的解冻动画播出后，就可以在控制台前，使用锁匙来启动转盘。不过在开启以后，玩者还要再等待3分钟，升降台才能正式运作。在这三分钟的期间，敌人会不断出现，玩者必须在这三分钟完结前保住角色的性命。一分钟经过后，MONICA就会出现，但已失去知觉。若玩者能够成功捱过这三分钟，而在动画开始前移动到大型转盘之上，就会播放离开研究所的动画。而前面等待玩者的最后一战，由于CAPCOM官方限制透露攻略内容的关系，笔者不能详细描述，不过要注意的是“机关”和“充电”，虽然并不明确，但也希望各位能顺利过关。

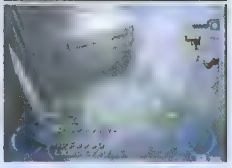


军械一览

在“BELOW FREEZING POINT”这一话，玩者可以遇见的敌人数目虽然少，不过后期登场的“实验体”的实力却非比寻常，即使要保住性命3分钟，也要用上极大的火力，然而这一话中可供玩者使用的军械，不但不比前一话的“OUTBREAK”更小，甚至比“OUTBREAK”中共通的武器数量还要少。正因如此，玩者必须尽量取得所有有用的装备，以备最后一战。

这一话的枪械，虽然同样有3支手枪、3支散弹枪和1支麦林手枪，只比前一话少1支手枪。不过三支散弹枪当中，没有一支是可以随意拾到的。而最强的麦林手枪，更是YOKO专用，火力也远比前一话中的弱。

在最初阶段，经过开场MONICA向YOKO开枪的剧情动画后，只要前往月台的尽头，就可以得到第一支手枪。再前往地下7F后，就可以在201内，地图右方的柜顶取得第二支手枪。至于第三支手枪，就要前往地下6F以后，才能在302中取得，不过由于初期其中一名角色会被配置在地下6F，所以这支手枪先被同伴取走的可能性也很高。



只有经过EVENT才能取得的散弹枪。

散弹枪方面，一如刚才所提到的，没有一支是可以随意拾到的，全部都必须达成特定条件才能得到。第一支可以取得的就是207的一支，只要与207中倒下的警备员交谈，对方就会说出希望得到急救喷雾。这时只要玩者将急救喷雾交给他，就可以得到用作交换的散弹枪。

而第二支散弹枪，就在306的储物柜中收藏着。由于储物柜被锁上，因此就只有拥有开锁能力的ALYSSA才可以将柜门打开，成功开锁后就可以得到柜内的散弹枪。

最后一支的散弹枪，其实可以说算不上是散弹枪，因为那是“坏了的散弹枪”。没错，笔者所指的就是506室中的“坏了的散弹枪”。只要玩者利用DAVID的修理能力，就可以将“坏了的散弹枪”变成可以使用的“散弹枪”。

这一话的最强武器，当然就是麦林手枪。可惜“BELOW FREEZING POINT”中的麦林手枪，只有YOKO一人能够得到。只要到达404，利用YOKO与NPC交谈，对方就会交出麦林手枪，虽然只有五发子弹，不过在发射的同时，可将敌人轰飞，而且威力强大，可算是最后阶段决战的最佳武器。

除了枪械以外，这一话还有一件相当厉害的武器，这就是在305中取得的求生刀。虽然必须接近敌人才能使用，不过威力比一般的手枪还要厉害。只要好好利用，对付一般敌人时会比手枪还要有效。

丧尸异变的YOKO?

这一话若不是使用YOKO的话，当玩者进入201时，就会被已变成丧尸的YOKO袭击。若一时不留意，误认为她是同伴的话，则后果就会相当严重。与一般的丧尸不同，丧尸化的YOKO不但能力较高，而且不论受到玩者多少次攻击，它也绝对不会消失，隔不久就会复活一次，实在非常难缠。幸好丧尸化的YOKO只会在201的房间中徘徊，只要不接近这个房间，就不用担心它的袭击。

另一件需要注意的就是使用的角色不同，在进入地下7F时的出现位置，以及游戏中出现的密码也会随之改变，千万不能大意。

零下篇道具一览表

ROOM [illegible]	[illegible]
ROOM [illegible]	[illegible]
ROOM [illegible]	[illegible]
ROOM [illegible]	[illegible]
ROOM [illegible]	[illegible]
ROOM [illegible]	[illegible]
ROOM [illegible]	手枪子弹16发、SAVE POINT
ROOM [illegible]	SG手枪(13发)、撬冰扳手
ROOM [illegible]	绿色药草、SP ITEM(过期证件)、急救喷雾、保安室
ROOM [illegible]	手枪子弹16发
ROOM [illegible]	求生刀
ROOM [illegible]	SP ITEM(明日)、蓝色药草、铁水管、急救喷雾、热水EVENT、抗菌剂、散弹枪(7发)(ALYESSA专用)
ROOM [illegible]	绿色药草、今月密码更新
ROOM [illegible]	职员MEMO
ROOM [illegible]	蓝色药草、麦林(YOKO专用)
ROOM [illegible]	手枪子弹20发、蓝色药草、ID ROOM
ROOM [illegible]	SP ITEM(名牌)
ROOM [illegible]	铁水管、SP ITEM([illegible])、手枪子弹16发
ROOM [illegible]	散弹枪子弹7发
ROOM [illegible]	警备员日记
ROOM [illegible]	药瓶(黄色)、急救喷雾、手持燃烧器、药瓶(灰色)
ROOM [illegible]	坏掉的散弹枪、急救喷雾、研究员的遗书、SAVE POINT、冷冻装置
ROOM [illegible]	回复剂、手枪子弹16发
ROOM [illegible]	CARD KEY、TURNING TABLE KEY、蓝色药草
ROOM [illegible]	[illegible]

●ATLUS●12月18日●SRPG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量83KB●6800日元●http://www.atlus.co.jp/

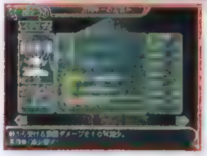
GROWLANSER Ⅳ WAYFARER OF THE TIME

Text：义经 Design：SL

游戏操作

	平时的操作	战斗时的操作
左摇杆/方向键	移动角色或游标	
○	决定/交谈/调查	决定
×	取消/奔跑	取消/跳过魔法显示
△	呼出选单	呼出选单
□	步行	确认地图
START	/	主角以外全员总攻击
SELECT	/	/
L1	选单切换	/
R1	选单切换	/
L2	前往上一页	前往上一页
R2	前往下一页	前往下一页

RING WEAPON与魔石



与RPG不同，本作中并没有“武器”这种装备，所有人都利用名为“RING”的东西来战斗。每件RING也附有不同的强化机能，装上RING后装备者的能力也会得到提升。

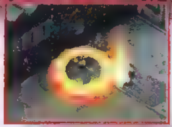
除了提升装备者能力以外，RING还有另一项功能，这就是装备“魔石”。装备魔石后，不但可以得到魔石所发挥的特殊效果，而且还能学会魔石的能力。不过魔石的装备是受到特别限制的，除了一般能力的数值以外，RING还有一项名为“制御力”的数值。制御力越高，能够装备的魔石越强，但所有RING也都一样，最多只可以装备3颗魔石。

当角色装上魔石后，只要打倒敌人就可以得到技能POINT(SP)。储满指定数量的SP后，就可以学会魔石上的能力。

魔石主要可以分为三类，分别是绿色、粉红色、黄色，以及白色四种，不同的颜色显示着魔石上的能力的种类。绿色代表魔法、粉红色代表特殊能力、黄色代表特技，而白色就表示不属于这三种类别。与魔石同样，RING的制御力也分为绿、粉红、黄三种颜色。配合相同颜色的制御力，玩家的学习能力就能发挥出100%的实力；不过如果魔石与制御力的颜色不同时，战斗中所获得的SP就会下降25%。

魔法SPELL

消耗MP使出的种种能力，包括了攻击、辅助、回复等多个不同种类。战斗时的射程覆盖整个版图，不过使出前必须花上一段“咏唱时间”。大多数的魔法也可以分为LV1至LV5，不论魔法的等级高低，所消耗的MP值也与初期设定的一样；然而使用越高级数的魔法时，花费的咏唱时间就会越多。



特殊能力SPECIAL

与魔法同样，可以在游戏中的不同场合发挥用途。除了强力攻击、调查敌人详细情报等战斗时使用的能力以外，还有可在版图上发挥各种辅助功能的特殊能力，如缩小遇敌范围、增强视界等。与魔法不同的是，使用特殊能力不用花费“咏唱时间”，同时也不用消耗角色的MP。不过按照角色的特技LV，特殊能力的最高使用回数有所分别。特殊能力的使用次数必须进行休息才可回复，而且最高只有五次，所以不能胡乱使用。

特技SKILL

魔法与特殊能力也同样需要等待角色使用，才能发挥出其性能。特技则刚刚相反，不论任何时候，只要该名角色学成的特技，效果都会自动发动。例如“命中率上升”、“必杀率上升”等。

奥义LIMIT ABILITY

角色独有的绝技，当达成指定条件以后，就会自动发动。发动次数不受限制，同时也不会消耗角色的任何能力与道具。不过发动的条件通常较为严格，“达成发动条件”同时也意味着角色面对着危险。

攻击间隔与咏唱ATW & CT

与大多数的SRPG不同，《GROWLANSER Ⅳ》所使用的并非回合制，而是采用即时战略系统。战斗过程中，敌我双方会同时行动，玩家需要迅速地作出对应，将敌军一网打尽。除了移动以外，作出任何行动后的一段时间内，角色也会失去活动能力。

这一段行动后不能活动的时间，称为ATW（攻击间隔）。按照角色的能力，以及作出的行动，ATW的长短也会有所不同。在画面下方的角色状态栏中，ATW会以黄色作显示。随着时间经过，当黄色完全消失时，玩家就可作出各种指令。不过在战斗时受到敌人攻击，ATW就会增加，拖慢角色的行动。由于使用道具、变更装备等行动也同样会出现ATW，所以称之为“行动间隔”会比较适当。

除了黄色的ATW以外，倒数棒也会显示绿色的CT（魔法咏唱倒数）。当玩家选择“魔法”指令后，绿色棒就会在角色状态栏出现，每当绿色倒数完成一次，角色的魔法级数就会上升1。换言之要使用LV5的魔法，就要倒数5次。值得一提的是每提升一级魔法的咏唱时间，也会比前一级长。如果由LV0至LV1所需的CT是10秒，那LV1至LV2的CT就会是12秒。虽然这样做可以节省MP消耗，但在时间紧迫的场合，连续使用低LV的魔法效率反而更高。

战果判定WAR

“WAR SITUATION”是《GROWLANSER Ⅳ》所采用的战果计算方式。当玩家完成EVENT BATTLE后，按照玩家的战果，可以分为三个不同的评价级别。分别是最佳的“MISSION COMPLETE”，达成任务并将所有敌人消灭；其次是“MISSION CLEAR”，在限时以内达成任务的内容；最差评价就是“MISSION FAILED”，不能在限时内达成作战目的。按照评价的分别，玩家所得到的道具也会随之改变。

每场EVENT BATTLE中，画面上也会显示着一个倒数器，随着战斗时间经过，数字就会由50一直减少至0，甚至负数。每当倒数量的数字减少10，战利品的级数就会下降一级。而作战评价也同样会受到花费时间的影响，要取得较好的作战评价，就要尽量节省时间了。

作战要项

一、敌我强弱

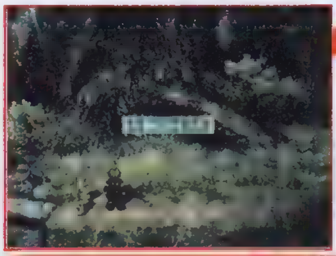
当主角得到使魔后，每当战斗开始时，因应敌方的强弱，使魔也会以声音向玩家报告敌我双方的能力差。例如我方较强，可以轻易战胜时，玩家就会听到“余裕です”；相反敌方较强，对玩家有相当威胁时，就会听到“かなり危险な相手です”（相当危险的对手）等的声音。

二、活跃pt

在战斗进行时，达成“挡住敌人的攻击”、“将敌人击倒”等对战况有利条件的角色，可以分配到活跃pt，以星形记号作显示，玩家可以在角色的状态显示中确认。得到活跃pt的角色，在计算经验值时可以得到额外的BOUNS。

三、经验值

一般的SRPG，当角色实行行动，或者击败对手后，就会马上计算经验值和金钱，不过《GROWLANSER IV》则有所不同。每场战斗结束前，我方即使击倒再多敌人，也不会得到分毫经验值的，必须等待战斗完结，角色才可以获得经验值升级。不过不论哪一名角色击倒敌人，所有成员也一样可以分配到经验值。



四、技能修得pt

击倒敌人的角色，除了可以得到活跃pt外，还可以马上得到修习技能用的“技能修得pt”。与经验值不同，当角色得到足够的技能修得pt后，技能就会马上升级，即时发挥功效。可是只有成功击倒敌人的角色，才会分配得到技能修得pt。

五、RING制御力成长

随着不停的战斗，玩家有时可能会得到附加能力值而实力优秀，但是魔石制御力不足的RING，到了后期这些制御力不足的RING就很难运用。然而RING其实与角色同样，也会随着战斗而成长的。

每当我方的角色击倒敌人时，除了可以获得技能修得pt以外，该名角色所装备RING的制御力也会出现随机成长的情况。与技能修得POINT不同，RING的成长并没有一定的规律，完全随机决定。若要确保RING的成长，只有有装备增加制御力成长率的魔石。

GROWLANSER IV 天使

在ARTEN SIVARD（アルテン・シュヴァルト）佣兵团中长大的卡弗尼路（クレヴァニル）与妮珍娜（レジナ）在森林中救回一名晕倒的少年。这名少年尼姆斯（レムス）由于在与父亲二人旅行途中被山贼袭击，虽然尼姆斯成功逃脱，然而他的父亲就不幸被山贼所杀。佣兵团中年纪与尼姆斯最接近的卡弗尼路，就因此担起照顾尼姆斯的责任。

半年后，远离大陆的南方小岛蓝普勒斯（ランプラスト）上，因为发现金矿，而令原本不属于任何国家的小岛，成为大陆诸国占领的目的。由于多国的参战，使得初期预计会迅速完结的战斗，变成长期战，最后由不顾居民利益的一国占领，ARTEN SIVARD受到岛上抵抗势力的雇佣与侵略者作战。凭着ARTEN SIVARD的奋战，侵略者逐渐被击退，然而这场战斗在出乎意料之外的情况下结束……

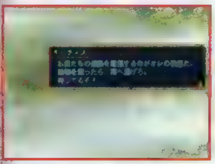
小岛的占领军为了挽回劣势，竟然打算利用古代遗迹的发掘品作为武器。就在此时战场各处突然发生神秘的爆炸，ARTEN SIVARD在团长迪古逊（ディクセン）的指挥下，全军撤退。在神秘的爆发之中，就只有迪古逊和卡弗尼路看见事件的元凶——“天使”。

EVENT BATTLE 1

COMPLETE	敌全灭，卡弗尼路和尼姆斯二人共打倒三人或以上
CLEAR	敌全灭，卡弗尼路和尼姆斯二人打倒总人数不足三人
FAILED	敌方任何一方成员逃脱
GAME OVER	我方任何一员被击倒

游戏中的第一场战斗，在到达小岛蓝普勒斯后发生。参战人员包括了卡弗尼路、尼姆斯和妮珍娜，当中妮珍娜的LV高达18，除了敌方的首领LV16的士官，其余角色也都会被她一击打败。如果达成COMPLETE条件，就要在妮珍娜击败敌方首领前，尽量消灭敌人。玩家应该以会主动接近的敌军剑兵为目标，当敌军数目减至3名以下时，就会开始逃跑。在敌人剩下三名时，应该将尼姆斯的目标改为北面的弓兵。

EVENT BATTLE 2



COMPLETE	敌全灭，输送队并未逃脱
CLEAR	敌全灭，输送队其中一队逃脱
FAILED	-
GAME OVER	卡弗尼路或尼姆斯死亡，输送队全部逃脱

此战开始就会只剩下卡弗尼路和尼姆斯二人。战斗开始时，敌方的部队总共三人。输送队会一直跟着敌方的队长向北方前进，其余两名步兵就会向我方袭击。开始战斗后立即以尼姆斯瞄准敌方首领，同时由卡弗尼路负责迎击步兵。初期敌军全灭后，增援的三人就会出现。与刚才相反，尼姆斯应以前列的敌兵为目标，最后才以首领为目标。在前方作战的主角会有一定的危险，体力低于20时，就要留意回复了。

GROWLANSER IV 血之翼

ARTEN SIVARD虽然成功逃脱蓝普勒斯，但成员大多已经在这次灾难中失去生命。在麦古尼（マーキュレイ）登陆后，团长迪古逊宣布了一个惊人的消息——ARTEN SIVARD解散。迪古逊在卡弗尼路年幼时，从“村庄”处救走卡弗尼路，同时受到长老所托，探寻打败天使的方法。

关键就是卡弗尼路，在蓝普勒斯遇见天使后，迪古逊决定与卡弗尼路一同前往各地的遗迹，找寻打倒天使的方法。首个目的地就是“希望之遗迹”，然而在“希望之遗迹”等待着众人的竟然是绝望……

与众人分别，到达“希望之遗迹”后，卡弗尼路等人遇上一名神秘男子，团长迪古逊与妮珍娜都相继被打败。在神秘男子的攻击下，为了保护卡弗尼路，迪古逊等人最终也送上性命，只剩下离开收集柴枝的尼姆斯和在迪古逊保护下奇迹生还的卡弗尼路二人。为了达成迪古逊的遗愿，二人就向遗迹内部进发。原本紧紧关上的遗迹之门，竟然在卡弗尼路接近的同时自动打开，当到达遗迹最深处后，卡弗尼路的背后竟然突然喷出大量鲜血，在卡弗尼路倒下的同时，管理遗迹的军队从外赶到……

GROWLANSER IV DUNGEON 希望之遗迹

希望之遗迹真可以称得上是一个迷宫，在多条通道中，就只有一条可以让玩家继续前进。不过其实只要有留意稍前的剧情，就可以从团长的口中得知迷宫的秘密——这就是“希望”了。只要向着与团长所送的象征着“希望”的宝石TOPA-ZU相同颜色（黄色）的通道前进，就可以直达迷宫最深处。

EVENT BATTLE 3

COMPLETE	妮珍娜未使出“みだれうち”前，击败敌人
CLEAR	妮珍娜使出“みだれうち”击败敌人
FAILED	-
GAME OVER	卡弗尼路或尼姆斯死亡

战斗开始后，玩家就会发现对方的级数高达LV17，如果按照剧情前进，绝对是没有办法将它击倒，取得MISSION COMPLETE的评价。如果想打败它，玩家就要先在附近徘徊，与喽罗们战斗来提升自己。要是不到达LV9以上，是绝对不可能将它打败的。由于在接着的剧情当中，要取得COMPLETE也有一定的难度，在此时先储储级数和金钱，接着两个任务就可以更加轻松地完成

GROWLANSER IV RUIN CHILD

由于卡弗尼路和尼姆斯闯入希望之遗迹，因此而被占领着遗迹的杜古哈姆(デュルクハイム)军拘捕。但意外地，杜古哈姆军的英雄路特威治(リウ－ドヴィ)竟然招揽卡弗尼路加入杜古哈姆军，为了得到进入遗迹的机会，卡弗尼路与尼姆斯就加入杜古哈姆军。

来到杜古哈姆军的基地三个月后，卡弗尼路和尼姆斯终于学会使用杜古哈姆军所研究出的魔法，接着被下令参与模拟战。第二天，新的成员华拉里(ヴァレリ－)就会加入成为新的同伴。从华拉里的口中，卡弗尼路得知“RUIN CHILD”的事情。

获准休假的BLACK 4小队，为了追寻有关天使的线索，便来到迪古逊团长的故乡，找寻团长的太太。先后与亲生父亲和团长死别的尼姆斯，得到团长的太太视为儿子的对待，可是在一行人离开村庄的时候，村内竟然发生大爆炸。赶回村庄的众人面前，就只有一片颓垣败瓦，而尼姆斯与华利里也终于见到天使的存在。

EVENT BATTLE 4

COMPLETE	在模拟战中取得胜利
CLEAR	击破4名敌人以上
FAILED	击破数低于4名
GAME OVER	——

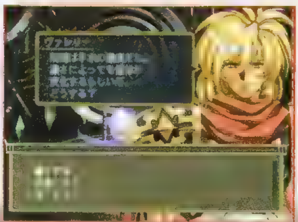
这次魔法模拟战的胜利条件，是取得最高得分。分数的计算方法是一般兵一名1分，前辈一名5分和教官10分。要击倒教官，现阶段可以称得上绝无可能，因此要取得胜利，就要以其他角色为目标。当中得分最高的就是“前辈”，只要玩家在他们受到教官攻击后，马上以魔法向他们攻击，就有机会取得这5分。由于此战可以任由玩家选择开始战斗时的位置，玩家可以选择较偏远的位置，在开战后马上准备魔法，咏唱完毕后选择“待机”，再等到“前辈”被教官攻击命中后，马上使出魔法将他们收拾。之后再将消灭剩下的一般兵夺取得分，就有机会取得比教官高的分数。成功取得最高分数，就可以从教官手中取得“秘传书”。

EVENT BATTLE 5

COMPLETE	敌全灭
CLEAR	村民遭袭时将怪物击退
FAILED	——
GAME OVER	我方全灭，任何一名村人死亡

在到达团长的故乡利布卡村(リボッカ)后，前往村庄的左面，就会发生村民为了拯救小孩而进入森林的剧情。进入森林的深处，村民就会拜托卡弗尼路帮助他们，答应后EVENT BATTLE 5就算正式开始。在事前必须提及一点，在进入森林前，先与村内石碑前的男性交谈，就可以接到额外的委托，不过其实内容与EVENT BATTLE 5一模一样。在接受委托后，进入森林深处，将所有敌人消灭后，再向这名男性回报，就可以得到魔石“受じぇ流し”。这次任务最大的难题就是敌方的角色，他们全部都躲藏在树荫之后，玩家根本无法得知他们的位置，只有逐一搜查。同时为了保护村民，就要从接近入口的位置开始，每一棵树逐一进行搜索。当到达森林内部时，就会出现LV17的首领级敌人，将它击倒就可以取得评价“COMPLETE”。由于刚加入的华利里开始时只有LV3，要确保安全最好能先将他的等级提升至LV6以上。另外，也可以刻意让尼姆斯保持着20%以下的HP，这样就可以使用“乱击”连发了。

GROWLANSER IV 使魔育成

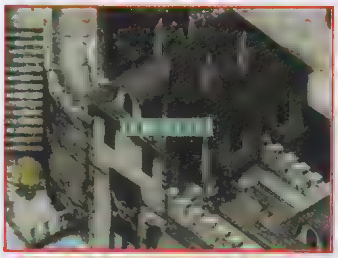


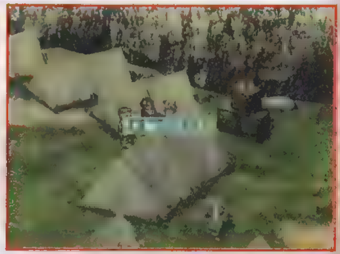
当玩家到达莱茵佛兹(ラインファルツ)基地，华拉里加入后，就可以将从“希望之遗迹”中找到的“使魔之卵”孵化成使魔，开始使魔的育成。在《GROWLANSER IV》中，玩家不会看见主角的对白，使魔除了代替主角表示意思以外，在游戏中还担当着其他重要的角色。但要让使魔拥有这些能力，就必须好好地进行培育。

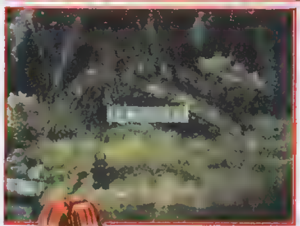
前往训练场左面的研究所，就可以得到“人形之家”(ドールハウス)，回到房间后，在桌前使用人型之家，然后再使用使魔之卵。完成以上步骤后，再与华拉里交谈，选“？？？”就可以开始创造使魔。回答华拉里的数条问题后，休息一晚，使魔就会诞生。本作中登场的使魔基本上有两种，如果玩家持有《GROWLANSER III》的爆机SAVE，还可以使用隐藏的第三种使魔。

每当玩家完成一段剧情，就可以利用人形之家培育使魔，提升他的能力，学会各种技能。在战斗方面，使魔可以学会保护主角的“魔法/物理攻击防御”，察知敌人资料的“ENEMY SCAN”(エネミ－スキャン)。另外还可以进行主角的性格判定，检查同伴的友好度，搜索迷宫内的宝箱(たからサ－チ)等工作。

GROWLANSER IV 赤石、青石、绿石







正如前文所提及的，每隔一段剧情后，人形之家的能源就会得到补充。利用这些能源就可以提升使魔的能力，除此以外，玩家就只有利用游戏中难以得到的贵重品“赤石”、“青石”(青い石)和“绿石”来强化使魔。而在游戏初期，其实已经可以得到其中3粒，分别是故事开始时登场的森林、半年后的营地与NPC交谈，以及最后在杜古米亚城中取得。

卡弗尼路 Crevaniel

Ruin Child中的其中一人，小时候被迪古逊从村庄中救出，自幼在Arten Sivard佣兵团中长大。使用的武器是“刀”，Arten Sivard佣兵团的其中一员，被称为“打败天使的关键”。

在森林中晕倒时，为卡弗尼路和妮珍娜所救。此后成为佣兵团的其中一员，和卡弗尼路有如兄弟一样，从已故的父亲口中得知有一名失散多年的姐姐。使用的武器是“弓”。

尼姆斯 Rems

Ruin Child的其中一人，在卡弗尼路加入杜古哈姆军后，加入成为同伴的第一人。性格外冷内热，讨厌轻挑的人。在华伦加尼亚的一次军事行动中被掳，使用的武器是“投剑”。

华利里 Vallery

与卡弗尼路和华利里同样是Ruin Child，在卡弗尼路垂死时曾在梦中出现，唤醒卡弗尼路。过去似乎与卡弗尼路有着特别的关系，但由于解除冬眠的过程中天使突然出现，因而失去大量的记忆，只记得自己的名字，使用的武器是“水晶球”。

菲娜莉 Frane

© Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.

GRAN TURISMO 4 "Prologue" 总体注意点

在整个汽车学习模式里，有一些基本要诀是大家都要知道的。

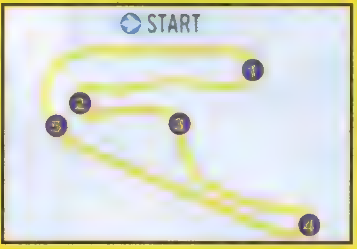
1）首先就是起动问题，当玩者的车要从静止开始起动的话，必须将转数保持在3000至4000转之间，待倒数至出发时再紧按油门，这样才能做到最佳的起动。

2）在过弯时可以除了要运用外→内→外的基本诀窍，也可以利用外围沙地拓宽车辆行驶的范围，避免弯道过窄而转不过去。

3）过直角或U型弯时，可利用车尾轻碰墙壁当刹车使用，很多情况下能即时做出急转向。

7. [illegible]道的模样吧 1

金杯时间：2:52.000
银杯时间：2:56.000
铜杯时间：[illegible]
使用车辆：[illegible]
推荐视点：高视点
赛道分析：此赛道是在[illegible]赛道上行驶两圈，虽然使用的这款车速度不算太高，但那里的三个急弯仍然是影响玩者能否取得金杯的关键，因此要好好地刹车收油门。



1)全速行驶至第一个U型右转急弯，在看到斑马线附近时便按一下刹车，使车速降至68km/h左右，然后再间歇性按油门来维持车速，若发现车身有外抛物线倾向，就再放开油门，当车身驶过弯道一半后再全速加油门。

2)接下来全速行驶并尽量沿直线前进，然后在接近第二个U型弯时于附图位置开始按刹车减至56km/h，之后让它以余速行驶一会儿，接着在到半个弯的位置时歇性地按油门拐过去。

3)接下来的这个弯位可以全速驶过，不过要注意自己的入弯角度，中间不可有任何转向的犹豫，否则在出口位置会变成冲出路面的状况。

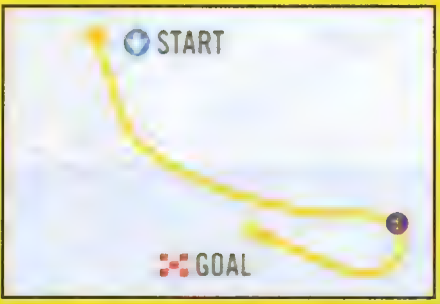
4)全速行驶后来到第三个急弯，由于之前全速前进，所以本次要很早就按刹车近半秒钟时间，使车速降至55km/h，然后在过了三分之一圈后间歇性地按油门维持车速，到绕过一半弯的时候再全力加油门。

5)在大直路上全速行驶，到接近大弧弯时注意必须先放开油门，然后把速度维持在105km/h左右，否则会因速度过高而在后段驶出跑道。

8 学习基本转弯技术

1)由于此车的车速非常高，因此在未到达弯位入口前就已经要按刹车（参看附图），把速度急降至50km/h左右，然后间歇性地按油门保持车速，直至过了一半弯后再紧按油门。

金杯时间：0:19.800
银杯时间：0:20.000
铜杯时间：0:22.500
使用车辆：COLT [illegible] 5 Sport X Version [illegible]
推荐视点：高视点
赛道分析：这个课程只是要驶过一个急弯，所以处理好过弯速度是唯一重点。



9. 如何争取复合弯道的过弯车线 1

金杯时间：0:16.500
银杯时间：0:17.000
铜杯时间：0:18.000
使用车辆：Copen [illegible]
推荐视点：[illegible]视点
赛道分析：这是在一[illegible]并且两边是墙壁的道路上行驶，故此车身最多只能贴近墙壁，而在[illegible]按油门是赢得金杯的关键。

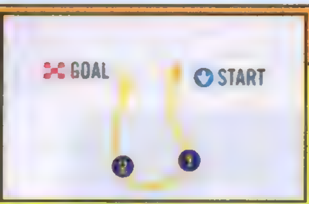
1)开始后紧按着油门不放，在接近第一个右转弯时尽可能地贴右墙驶过。

2)接着立即驶往靠右的石栏，然后在（参看附图）左转弯之前的位置，放开油门后立即再紧按油门及左方向，便能维持80km/h速度过弯。

3)之后是个稍微右转的弯位，如之前入弯角度佳，此弯可以直线驶入而直奔终点。

10. [illegible]

金杯时间：0:12.000
银杯时间：0:12.500
铜杯时间：0:13.500
使用车辆：[illegible] '03
推荐视点：[illegible]
赛道分析：本次要[illegible]泥地急弯，[illegible]性相当重要。

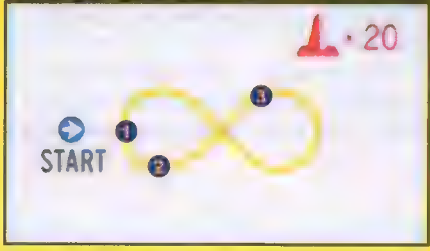


1)全速往左转的弯角前进，在接近口袋型右转弯时按着刹车接近一秒钟，使车身出现甩尾效果。在滑行了短时间后按着右方及油门加速，在滑驶中可通过尾部碰撞外栏而使车身获得反弹效果。

2)接着便紧按油门加速，利用其惯性通过余下的弯位，最后修正车身驶往终点。

10a. 休息时间 1

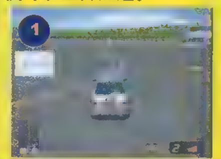
金杯时间：0:24.000
银杯时间：0:27.000
铜杯时间：[illegible]
使用车辆：[illegible]
推荐视点：主观视点
赛道分析：在"休息时间"[illegible]也不会[illegible]者取得金杯奖赏车，此[illegible]场内所有雪糕筒撞倒(碰到也算)，由于它们呈8字型排列，因此只要按着顺序行驶便可以做到了。



1)开始后玩者自由选择往左或右的任何一边行驶，接着要在驶向第一个雪糕筒时先收油门，以便修正车身方向。

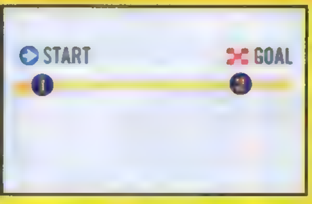
2)然后便以间歇性地按油门使车速保持在45km/h，当撞倒第三个雪糕筒后，便可以全力加速。

3)在到达另一边的弯位时，则要稍微按一下刹车，之后使车速保持在45km/h通过，至于另一边行驶方法与前半相同。



11. [illegible]刹车

金杯时间：0:31.000
银杯时间：0:31.250
铜杯时间：0:32.500
使用车辆：[illegible]
推荐视点：[illegible]视点
赛道分析：这与[illegible]的赛道相同，不过停泊的地方却更加远，由于[illegible]的车马力大了很多，所以刹车点就更为提前了。

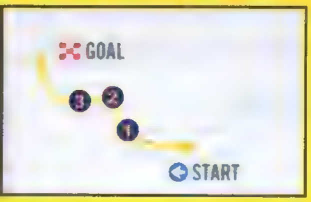


1)开始时的弯位要尽快靠近内线，然后尽量减少改变方向，使车速得到进一步的提升。

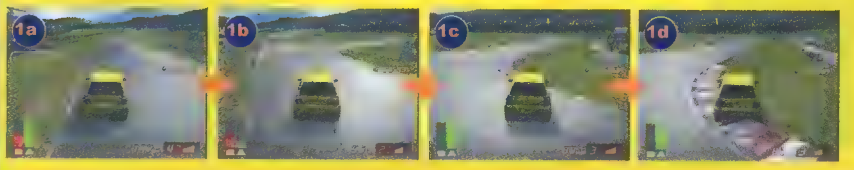
2)至于刹车点则是在刚驶离右手边锐角白线时紧按(那时车速应该达到268km/h左右)刹车，直至车身完全停下。

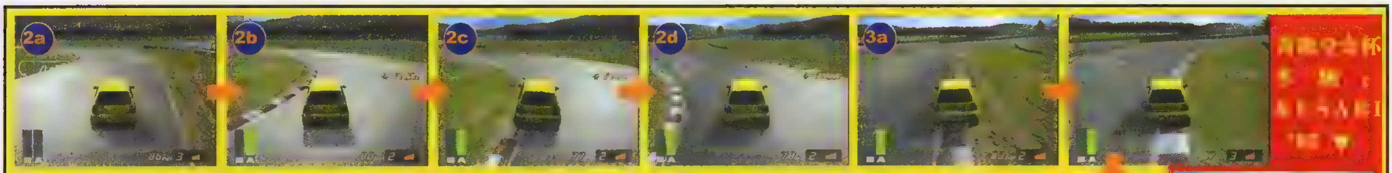
12. 如何争取复合弯道的过弯车线 2

金杯时间：0:19.800
银杯时间：0:20.000
铜杯时间：0:21.000
使用车辆：[illegible]
推荐视点：[illegible]视点
赛道分析：[illegible]到转凹字的弯位，能有效地活用各个内弯的斑马线是重点，不过要小心别靠得过里而不合格。



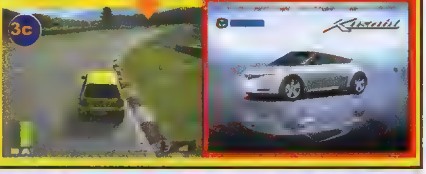
1)由于开始时是全速行驶的，所以在未到达弯位前的阴影位就要提早按刹车一秒钟左右，使车速下降至82km/h。接着立即再按油门加速，然后由内侧的斑马线驶入。





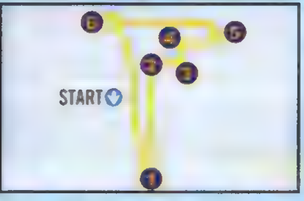
2)离开斑马线回到路中央后，要稍微放开油门，然后滑行往下个左转弯角，途中玩者可稍微按油门使车速维持在78km/h。

3)驶出弯位后便可以紧按油门，但这时记得先紧按方向键的左以免车身驶出右边草地，之后可沿着斑马线全速往右贴着内线直到终点。



13. 切实记住赛道的模样吧 2

金杯时间：3:13,000
银杯时间：3:18,000
铜杯时间：
使用车辆：TAKATA DOME [illegible]
推荐视点：主观视点
赛道分析：本次要使用GT赛车在纽约赛道行驶两圈，此赛道有相当多的直角弯位，所以要求掌握从最高速的状况下猛然减速的技巧，另外也可凭借着与墙壁间的轻微碰撞来帮助车身过弯。



1)全速行驶至下方的两个直角弯位，在斑马线前的地方就要紧按刹车，使车速急降至82km/h，接着驶到第一个直角弯一半时再放开刹车利用车的余速滑行。之后便以间歇性地按油门使车速保持在67km/h左右来通过第二个直角弯，在修正车身方向后再全速前进。

2)经过长直路后是个右转的直角弯，在通过街道上方“100m”的指示牌后就要紧按刹车，使车速降至80km/h左右再按油门一口气转过去。

3)接着是个左转的直角弯，玩者也要在到达红白斑马线之前就按刹车，把速度下调至80km/h左右，在驶到内角位置时再按油门。

4)跟着尽快调整车身至靠左的外线驶往下个直角弯，在快要驶出大厦影子的地方再按刹车（参看附图），由于接下来的右转直角弯路面较宽，所以减速108km/h左右便可，并且采取间歇性地踩油门的技巧通过该直角弯。

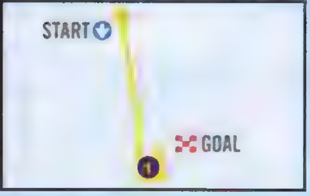
5)接下来是三个连续的直角弯，过第一个弯要在车子驶到凸出的地影时按刹车，使车速急减至65km/h，直至驶过弯角大半以上才再加速。之后就以间歇性地踩油门使车子保持75～90km/h的速度通过余下的直角弯。

6)经过大段长直路后，有一个左回旋急弯，在到达“50m”指示牌时开始斜向行驶往内线，并且开始按刹车，使车速由220km/h急减至175km/h左右。在驶过内斑马线后要再按刹车，把速度进一步减至85km/h，然后间歇性地踩油门维持该速度，在车身稳定后不妨再踩油门加速。但当看见下个右转弯时又要再减速至100km/h才能通过。

14. 体验特殊弯道

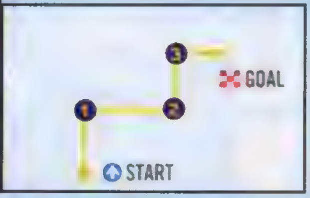
金杯时间：0:25,700
银杯时间：0:26,000
铜杯时间：0:27,000
使用车辆：LEGARY B4 3.0R '03
推荐视点：高视点
赛道分析：这个课程也是在纽约赛道展开，而本次并不需要驶遍整条赛道，只需通过南端的两个左转直角弯，自然那里也是判断刹车点位置的关键所在。

1)此车最高速比前一个训练项目中的GT赛车低，不过在驶入直角弯时仍然要提早按刹车，当车驶到大厦影子前就要猛按刹车，使车速急减至40km/h，直至驶过第一个内角再放开，接着还要猛按油门，通过车身的急转回旋力通过第二个直角弯，然后直达终点。



15. 市镇型赛道的直角弯道攻略法

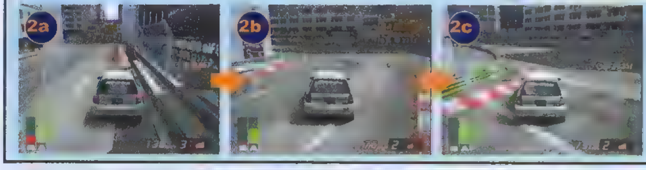
金杯时间：0:24.750
银杯时间：0:25.250
铜杯时间：0:26.750
使用车辆：Spoon CIVIC Type R (EK) '99
推荐视点：高视点
赛道分析：这个与前两个课程相近，也是在纽约赛道上进行，不同的是这个课程只取中段的连续直角弯道。



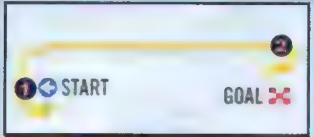
1)由于使用的车辆速度比前一课的更低，因此第一个右转直角弯可在驶过"50m"指示牌后才按刹车，当车速降至90km/h以下便再度按油门加速。

2)第二个左转直角弯则需要在抵达斑马线时按刹车，在车速降至80km/h并驶过三分之一的弯位时就可以再按油门加速。

3)第三个右转直角弯，在快要驶出大厦影子时就要按一下刹车，然后以85～90km/h的车速拐过，在确定入线位置后便踩油门直达终点。



16. 超高速刹车与转弯



金杯时间：0:48.000
银杯时间：0:48.800
铜杯时间：0:50.000
使用车辆：Fairlady Z Z-tune (Z33) '03
推荐视点：高视点
赛道分析：这课程也是只需行驶过一部份路段，由于要由玩者自行起动，因此那会是取得金杯的第一个关键。而后段则有一个由大直路驶入的超急弯，所以找出正确的刹车点很重要。

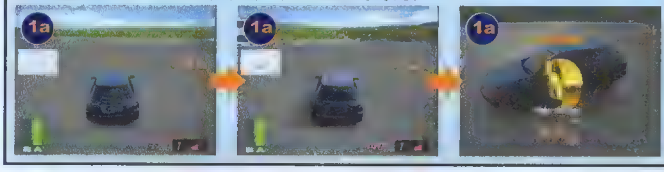
1)开始后初段的弯位并不需要特意走内线，而是以减少调整方向来提升车速。反而到了接近直路的时候才将车身靠向最内线。

2)在大直路时便全力加速，并且尽量靠向赛道的左边。当车身驶到地面较深色的路段时，就要急按刹车，使车速由270km/h下降至85km/h，然后沿着内线行驶，并间歇地踩油门保持该速度，直至车身稳定后再全力加速直奔终点。

16a. 休息时间 2

金杯时间：0:52.000
银杯时间：1:00.000
铜杯时间：
使用车辆：LEGACY Touring Wagon 2.0R '03
推荐视点：主观视点
赛道分析：这个"休息时间"也是要撞倒场内所有的雪糕筒，由于本次的雪糕筒排列并不规则，所以要找出一条自认为有利的行驶路线就变得相当重要了。

1)虽然电脑示范由外至内前进也可以，不过笔者也找到一条独立的路线，可以开出低于50秒的成绩。在这里主要是熟习雪糕筒的位置，而且重点是尽量找寻不需特别急的弯道，这样可以节省不少再加速的时间。



17. 中高速驾驶技巧・泥地编

1)开始时会以全速前进，当车子驶过赛道旁边的旅行车时，就要按刹车后立即再踩油门，使车身以甩尾运动作惯性滑行。在车身驶出第一个弯位后不妨让车尾稍稍碰到外栏，之后稍微刹车再加速，以便车身做出第二次甩尾，接着再贴内线滑行过去，其间可以全力加速，当然最后要修正车身方向直奔终点。

金杯时间：0:16.000
银杯时间：0:16.750
铜杯时间：0:18.000
使用车辆：Focus Rally Car '99
推荐视点：高视点
赛道分析：本次是行驶一段泥地路，而它的难点是在要一口气通过一个先左后右的S字连续弯。特别要小心惯性滑行时会撞向外栏而告失败。

18. 高难度弯道的攻略法

金杯时间：0:16.000
银杯时间：0:16.500
铜杯时间：0:17.400
使用车辆：BEAT '91
推荐视点：高视点
赛道分析：这是一个高难度的课程，因为终点前的U型急弯必须运用手动刹车，使车身产生急转来缩短时间。

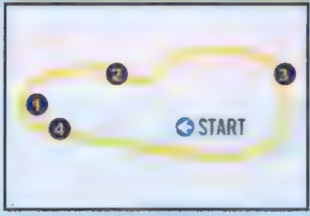
1)在通过第一个右转弯后，玩者要立即放开油门，之后再按手动刹车使车子甩尾进行惯性移动。在移动中可以再按着油门保持速度。之后便间歇性地按油门修正车身，在驶过弯位后就可以全力加油，直至到达终点为止。

(待续)

© Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.

19. 攻向迷你赛道

金杯时间：1:02.000
银杯时间：1:03.000
铜杯时间：1:09.000
使用车辆：Elise Sport 190 '00
推荐视点：高视点
赛道分析：此课程要行驶两圈，其中难点是中段的一个凹位，要控制好时间就必须掌握加减速节奏以及如何不让车身碰到设在出入弯位的两个雪糕筒，因为碰到的话立即判为不合格。



1)起步后不久就驶入第一个急弯，首圈由于本身车速未达极速，因此可以等到接近内线的蓝白斑马线时才按刹车。当车速降至60km/h左右时便间歇性按油门加速。

2)接下来按着油门驶进右侧的斑马线，注意不可碰到那里的雪糕筒，当车驶往左转的凹位弯角时则要按刹车，使车速狂减至55km/h，在超过三分之二时再加速，直至驶到出口的斑马线时才稍放开油门滑出去。

3)接下来驶到较大的弧形弯，在驶入后不久才稍按刹车减速，然后以间歇性踩油门使车速维持在100km/h左右。

4)第二圈由于车速已大幅提升，所以驶进地图右边急弯时，就要提早于左边栏杆附近就要开始按刹车减速，否则会被抛出外线去。

20. 确实记住赛道的模样吧 3

金杯时间：4:04.000
银杯时间：4:06.000
铜杯时间：
使用车辆：Spoon Fit Race Car '03
推荐视点：高视点
赛道分析：此赛道是一条相当狭窄的山上跑道，而且两边都是围墙，因此需小心不可碰壁。其次就是视点问题，若用主观视点往往看不清前方。其三是小心两端的发夹弯，那将是成败的关键。

1)开始后要全速奔驰，但是到这里便要先靠着左边的墙，然后稍微减速转向靠右的内线过一个并不太急的弯。

2)接着是个先左后右的S字弯，必须在事前按刹车令车速降至75km/h左右，当驶到弯道的中段再猛按油门加速。

3)接下来会到达此赛道的首个难关点，在接近横额的地方就要边转右边按一下刹车，然后间歇性地按油门稳住车速，接着便放开油门让车滑行，最后猛按刹车令车速减至45km/h，在走了一半时再按油门拐过去。

4)在驶过一个不急的弯位后，会是一段颇长的小路，但注意驶到啡红色石板路之后，道路宽度会突然往右收窄了一半，必须朝黄色横额那边驶去，否则就会撞车。

5)之后会连续地出现一些略急的弯位(左→右→左→右)，玩者必须快速地交替按刹车与油门使车身能转过去，就算稍微碰到墙壁也可。

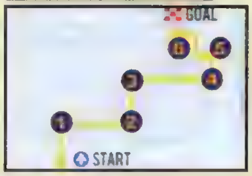
6)经过一段长直路后，接下来是个相当急的连续弯位，必须在驶到有观众的铁丝网时急按刹车，令车速减至85km/h左右，然后在经过拱门后才踩油门。

7)不过接下来是此赛道第二个发夹弯，所以要间歇性按油门令车速保持在55km/h转过去。在车驶过三分之二时才一口气踩油门冲过去。

8）接下来的一段路多数是不急的轻弯位，可以全速而行，不过当车驶到附图位置时，就要按一下刹车，否则会因速度过高而撞向右边的墙。

21.复合弯道的实战攻法

金杯时间：0:45.500
银杯时间：0:46.500
铜杯时间：0:51.000
使用车辆：CIVIC Type R
推荐视点：高视点
赛道分析：本次又是在纽约赛道行驶，玩者并不需要行驶过整条赛道，而是考验玩者通过多个直角弯位的技术，由于使用的车不同了，所以刹车点也大不相同。



1）当车驶到“50m”路牌之后，便要按刹车，令车速从130km/h减至75km/h左右，在接近内弯时就要间歇性地按油门，然后再全力踩油门。

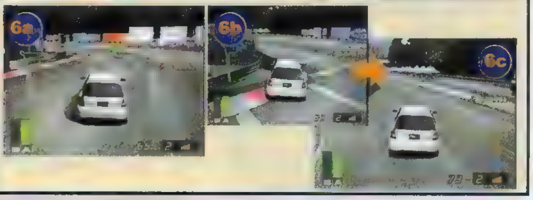
2）第二个的左转直角弯，玩者则要在接近右则红白斑马线时就按刹车，到接间左内线时间歇按油门令车速保持在75km/h左右。

3）第三个的右转直角弯，则要在快驶向大厦阴影时按一下刹车，滑行了一会儿后便再按油门通过，由于出口路面较宽，所以并不算太困难。

4）接下来是左→左→右→左的连续直角弯，第一个弯位当车驶到凸出的大厦地影时便按刹车，令车速降至75km/h左右。

5）接下来要间歇按油门保持68km/h的车速通过第二及第三个弯位。

6）到最后的弯位时，由于之前的连续减速，相信车速已降至65km/h左右，因此可以在过弯前已按着油门不放直趋终点。



22.市镇型赛道的实战攻法

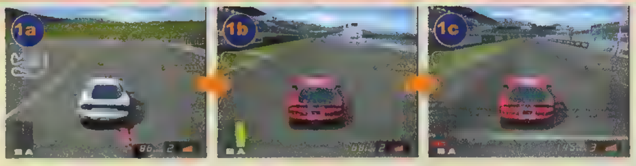
金杯时间：0:22.750
银杯时间：0:23.250
铜杯时间：0:25.000
使用车辆：IMPREZA WRX STi (GD Type-II)'02
推荐视点：高视点
赛道分析：这路段其实是课程20后半段的路，重点自然落在那个S字弯上，以及连接着的发夹弯的处理方法。

1）开始时全速奔驰，在到达拱门前的铁丝网时就要猛按刹车，而且要直至车辆到达拱门之下才放开，然后迅速按油门加速，并且尽量贴着S字弯两边的内线通过，不过在驶至靠左的内线时最好稍微放开油门，否则可能会令车身无法往左转。

2）接下来是那个发夹弯，当车身驶到树影附近就要猛按刹车，并按住方向右，令车速降至42km/h时再间歇地按油门，最后能稍微碰墙令车弹往右边，接着全速踩油前进。

23.大马力车辆的起步·加速

金杯时间：0:09.650
银杯时间：0:09.850
铜杯时间：0:10.000
使用车辆：Viper GTS
推荐视点：主观视点
赛道分析：这只是行走一条很短的直路，而大马力车的特点就是要达到一定车速才能入二档，所以不能掌握的话就把不准时间。



1)此课程的重点就是起步，在开始踩油门时要令指针保持不到达红色，甚至起步后也要维持一定频率的连打，直至变成二档再全力踩油门，如果不能在4秒半内入二档就无法得到金杯。而此课程若转用自动换档操作，更有可能在起步时已到达二档。

23a.休息时间 3

金杯时间：0:57.000
银杯时间：1:00.000
铜杯时间：-:--.---
使用车辆：RX-7 SPIRIT R Type A(FD)
推荐视点：主观视点
赛道分析：又是撞雪糕筒的时间，但本次的条件比之前的两个更苛刻，尽管本次驶出既定的赛道也无妨，可经过那些雪糕筒时可看到它们连续地排列着，所以基本上必须依照既定路线行驶，控制全力加速以及刹车过急弯成为关键。

1）由于使用大马力的RX-7，所以起步时已很重要，记着前一个课程的重点非常重要。第一个左转弯虽然不算急，但由于要顾及雪糕筒，所以最后间歇性放开油门。

2）到接下来的左转弯时需要稍按刹车令车速减至67km/h，然后间歇踩油门保持车速，直至驶出弯位时才全力加油。

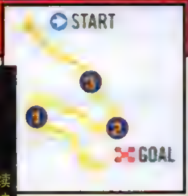
3）到一个S字连续急弯时，必须猛按刹车令车速减至35km/h左右，然后以余速驶过去，过快会令车转不过而驶往外线。接着连打油门通过S字弯的后半部分。

4）全速前进后是个M字型的连续急弯，必须在接近第一个急弯处按刹车，令车速减至32km/h左右，然后以连打油门的方式保持车速在35至45km/h之间。

5） 接下来驶到右转U型弯，以50km/h速度转过去，当然玩者要适度地间歇性按油门来保持速度及转向。

6） 而最后的一个袋状左转弯，同样要保持着连打油门的状态使车速保持在50km/h的速度通过。

24.车辆驾驶·泥地编



金杯时间：0:17.600
银杯时间：0:18.000
铜杯时间：0:19.000
使用车辆：IMPREZA
推荐视点：高视点
赛道分析：本次是取大峡谷其中的一段连续急弯，来考验玩者处理泥地连续甩尾过弯的技巧，如何在甩尾之后迅速修正车身是关键。

1）开始后不久就会有一个向右转的发夹弯，当车驶到蓝白布条广告时，就要按着刹车不放，然后靠向内弯，直至到弯角的一半路程才放开并踩油门，使车身以甩尾方式滑行过去，最后修正车身。

2）以最短路线直驶向第二个发夹弯，本次驶到树影时便按着刹车，接着驶到弯道的三分之一时就踩油门，应能顺利通过。

3）驶出第二个发夹弯后，有一个不算太急的S字弯，为了避免第二个弯位出现收速不及，最后在第一个右转弯时稍微放开油门再加速，然后一口气滑过去。

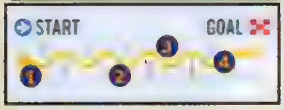
25.高速锥筒曲道游走

金杯时间：0:17.000
银杯时间：0:17.750
铜杯时间：0:20.000
使用车辆：NSX Type
推荐视点：高视点
赛道分析：这课程虽然是在一条直路上进行，但难题是那一重重排列着的雪糕筒，玩者必须避开那些雪糕筒驶到终点，由于此车持续加速要避开雪糕筒的话车身会向外抛，因而难以保持稳定的行车线。

1）首先要注意此车的起步加速，然后便全力踩油门前进。

2）到达第五组雪糕筒时，要稍微放开油门才能驶过，然后踩油门。

3）当到了第六组雪糕筒，就要稍按刹车令车速下降至105km/h，然后再踩油。



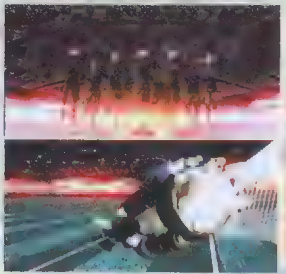
4）往后每驶到有雪糕筒的位置前均要按一下刹车，令车速不超过115km/h，到第十组雪糕筒时可全力加速，便可以金杯成绩过关。

●KONAMI●12月11日●SLG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量490KB●6980日元

J LEAGUE WINNING ELEVEN TACTICS
Text:风之使者 Design:Kennie

J.LEAGUE Winning Eleven Tactics™

以最强足球游戏《WINNING ELEVEN》为号召的球会经营类新游戏——《J.LEAGUE WINNING ELEVEN TACTICS》终于面世了！游戏内容基本上借鉴于《WE》，而比赛画面、球员能力、排阵指令都有99%的程度跟《WE》一样，而最大分别就是不可以控制球员比赛，因为现在你是一位监督（领队），要利用战术去取胜。本期将详尽地讲解游戏系统，而且笔者会在游戏的过程中引导大家去夺取J1冠军！



系统详尽解说！带你夺取J1冠军！

基本操作

战术画面时：

方向键	选择项目
○	决定
X	取消
□	显示战术比较图
△	切换球员名称、位置、编号的显示
L1	切换球员表的页数
R1	切换能力表的页数
L2／R2	切换简易阵形画面的显示资料

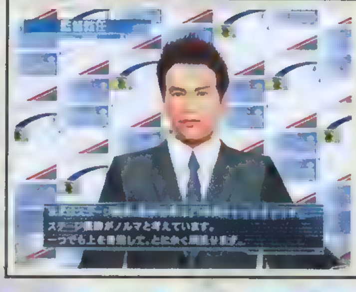
比赛时：

方向键	选择项目
○	打开球员资料表、跳过REPLAY
X	关闭球员资料表
□	作战指示
△	切换视点
L1／R1	改变比赛速度
START	显示OPTION画面（暂停游戏）

【游戏模式】

SEASON MODE	主模式，选择一个J.LEAGUE球会就任监督
MATCH MODE	选择J.LEAGUE或自己育成的球队进行对抗赛
GAME OPTION	管理SAVE，调整声音及画面

【教练就任】



在标题画面中选"SEASON MODE"开始游戏，刚开始游戏需要经过以下4个步骤。

STEP 1：制作监督
STEP 2：选择J.LEAGUE球会
STEP 3：选择秘书
STEP 4：监督就任

第1年监督生涯

以下笔者同大家分享第1年的经历，通过该经历详细讲解游戏系统及心得，让大家更深入地了解《J.LEAGUE WINNING ELEVEN TACTICS》的世界。

【正式成为教练】

开始游戏，首先为监督改个名字，笔者当然就起作"风之使者"了！接着要为监督设定样貌与服饰等。然后选择就任的J.LEAGUE球会，笔者选择了J1的"磐田"，这是因为有《WE6》封面人物"中山雅史"助阵，而磐田的年终目标（AIM）也是"夺取J1联赛冠军"。接下来与球会代表会面，选"是"（はい）决定就任为磐田监督。再选一位靓女作为秘书，最后召开记者会，正式成为磐田监督！

改名、整形绝对不可马虎。

【每月的流程】

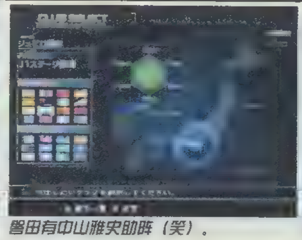
3月～12月每月的流程如下，都是确认该月会进行的事项及比赛，研究对手战术、设定时间表及进行比赛，在赛后的WINNING ELEVEN NEWS会为你播报足球新闻。

确认开幕大会及该月进行的事项
↓
研究对手战术
↓
设定时间表
↓
进行比赛
↓
WINNING ELEVEN NEWS

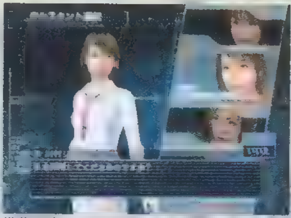
【1年间的流程】

以下是1年内12个月的流程，主要分为"1月 OFF SEASON"、"2月 PRE SEASON"和"3月 SEASON START"这3个部分。

1月 OFF SEASON
●获得予算●变更STAFF●更改契约●设定背番号●设定集训地点●设定PRE SEASON MATCH●获得新人●选择来年带领的球会（2年目之后）●月间结算报告
↓
2月 PRE SEASON
●进行集训●设定时间表●进行PRE SEASON MATCH●年轻球员升格上TOP TEAM（2月～12月）●月间结算报告
↓
3月～ SEASON START
●每月进行的例行事项●参加开幕大会●月间结算报告
↓
12月 SEASON终了
●各种年终情报●年终收支



磐田有中山雅史助阵（笑）。



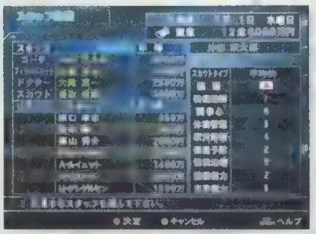
选择秘书，最重要的就是要看着顺眼啦！

记者会上宣布监督上任！

© 1996 JFA© 2002 JFA.MAX J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS the use of real player names and likenesses is anthoriesd by FIFPro and its member associations. © 2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo. Illustration by IPPEI GYOBU

【1月：更改契约&获得新人】

对于新上任的监督，首先秘书会告诉你在1月里需要“更改契约”及“获得新人”，并确认收入资金。然后要设定“STAFF（スタッフ）”，STAFF分4个职位，以下逐一说明。下一步是更新球员的契约，第1年基本上无需更改任何球员的契约，直接跳过该步骤，再决定球衣编号（背番号），便正式开始游戏。


设定教练、医生、球探等STAFF。

进入了“TOP MENU”画面，这里有6项指令，顺序按“人事→获得→新人获得”，可以找1位新人进得交涉；尝试招揽他入队，在1月1日～25日都可以尝试招揽新人，但最多只可以招揽1位。至于其他指令，如时间表（スケジュール）、战术等可以暂时不理，玩家可以按“游戏终了（ゲーム终了）→SAVE后终了（セーブして终了）”储存记录，每次储存后都会跳回到标题画面中。

STAFF职位	需要能力
教练（コーチ）	战术理解、[illegible]
体调教练（フィジカルコーチ）	体调管理、疲劳回复
医生（ドクター）	怪我预防、怪我治疗
球探（スカウト）	搜索能力、交涉能力

※怪我预防＝预防受伤，怪我治疗＝受伤治疗

不防出高一点价钱购买强力的新人。

笔者邀请了皇马打友谊赛。

TOP MENU画面指令一览

指令	说明
日程进行	使时间经过
人事	管理STAFF及球员买卖等事项
时间表	在时间表中设定训练及休息项目
战术	设定球队战术
情报	查看各球会及赛事资料
游戏终了	储存SAVE、离开游戏或制作对战DATA

按“日程进行”使时间过到1月25日，这时需要“设定集训（キャンプ设定）”，有3个集训地点可供选择。由于集训地点会直接影响训练效果，因此建议选最贵的“国外集训（国外キャンプ）”。跟着要在★符号的日子上决定与哪一支球队进行“友谊赛（PRE SEASON MATCH）”。

到了1月31日，进入“结算（决算）”画面确认收支，1月份便结束。

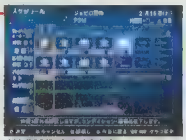
【2月：进行集训&3场友谊赛】

2月1日～14日是集训的日子，在“集训开始（キャンプ开始）”画面，教练会要求玩家设定本赛季采用的战术。随即进入战术画面，画面中的指令与“《WE》系列”的指令很相似，有玩过《WE》的玩家都应该懂得如何设定吧！设定完战术后，教练会根据你的战术去训练球员。

接着教练会提供友谊赛的对手资料给你（以后每场比赛前，教练都会给你看对手资料）。接下来教练可能会叫你确认“COMBINATION（コンビネーション）”，在COMBINATION设定适合自己球队的组织打法，画面右方的“XX％”越高为越适合。

战术画面，全是非常熟悉的指令

接下来需要设定“时间表（スケジュール）”，时间表将每日分为上下两节，在每1节定下“训练项目”。训练又分6种项目，以下逐一说明。注意，训练是全队一起进行的，不像其他同类游戏要为每个球员设定训练。


学习设定时间表。

设定完训练内容之后，画面下方会即时计算出训练后的球员状况，“绿色线”代表球员状态，下方的“节线图”代表疲劳度，达到一定疲劳度就需要休息，尤其是比赛前一定要休息，养精蓄锐。另外，可按“MEETING（ミーティング）”设定与球员会面，与球员对话了解球队状况。然后顺着日程进行3场友谊赛。

COMBINATION日文翻译：

TEAM战术	（チーム戦術）
阵形	（フォーメーション）
COMBINATION	（コンビネーション）
KEY PLAYER	（キープレイヤー）

友谊赛面对皇马，最终以1比5的成绩惜败。

训练项目一览：

项目	说明
休养	回复疲劳度，但会使CONDITION及连携降低
PHYSICAL（フィジカル）	大幅提升CONDITION，但疲劳度加大，且容易受伤
CONDITION（コンディション）	维持现状，实际上所有能力都会有轻微降低
个人	重点提升CONDITION的训练，连携会轻微提升
GROUP（グループ）	平均提升CONDITION和连携
TEAM（チーム）	重点提升连携的训练，CONDITION也会轻微提升

【3月～12月：争取J.LEAGUE冠军】

踏入3月份，是J.LEAGUE及YAMAZAKI NABISCO CUP（予选赛）开幕的日子，玩家要争取每场赛事的胜利，维持球员训练与疲劳度之间的平衡，买入更好的STAFF及更强的球员。

笔者用的磐田是J1球队，J1联赛分为FIRST和SECOND两个循环，FIRST由3月打到6月；而SECOND由7月后半至11月，期间在6月后半会进行U22国际赛在7月中举行日本国内ALL STAR比赛，就是J.EAST 对J.WEST；在10月进行国际SPORT大会（国际スポーツ大会）。最后成功夺得J1联赛冠军！通过J1联赛后，会进行日本杯（ジャパンカップ）。

画面左下角的表显示着控球率。

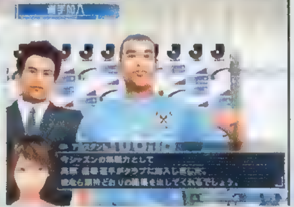
争取每场赛事的胜利。

誓要夺取联赛的冠军。

●变更STAFF&买人球员

STAFF和可交涉球员资料都是每月更新一次，按“人事→スタッフ变更”进入STAFF画面，发现有更好的STAFF时，可立即把现役的STAFF换走。

STAFF找到高原直泰！笔者立即要求交涉。

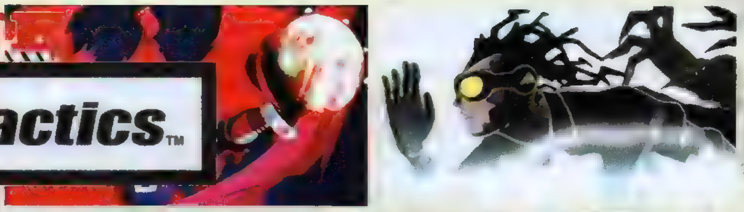

成功买人24岁日本籍超级前锋高原直泰！

买球员方面，按“人事→获得→スカウトリスト”查看球探所找到的球员，看见合意的球员时，按键并决定移籍金，数日后便会与球员进行交涉，交涉时将“年俸”及“契约年数”设为球员所希望的（显示在画面右下方），这样通常都可以使该球员加入。

人事指令一览

获得	管理买入球员
→スカウト指示	指示球探找球员的方针
→スカウト调查	调查各球会的球员
→スカウトリスト	球探所找到的球员表
→移籍リスト	转会表
→交涉in	更改交涉中球员的转会费
→トップチーム升格	将年轻球员升上职业球队
放出	管理卖出球员
→交涉out	设定交涉离队的资料
→移籍设定	设定要卖出的球员
スタッフ变更	变更STAFF
移籍情报	观看各球会的球员移籍情报

J.LEAGUE Winning Eleven Tactics™



《J.LEAGUE WINNING ELEVEN TACTICS》的游戏重点是管理STAFF、球员和战术设定，如果将这3大项目管理得好，便可在比赛中成为“常胜将军”。本期将详细指导大家怎样管理这3大项目，并公开第2至4年的游戏心得，列出日本队最佳阵容，让你轻松地夺得世界杯！

攻略第二回 率领日本队勇夺世界杯！

【致胜之道！有“钱”能使鬼推磨】

游戏的两大重点，管理STAFF和球员，其实都源于“钱”的问题，有钱就可以顾用贤能的STAFF，买入强力球员。

至于钱的来源，主要是来自年初的预算获得、各杯赛优胜奖金和每场比赛后的少许奖金。所以第1年的成绩十分重要，如果你是使用J1球会开始游戏，第1年成功胜出前后两季J1联赛（Jリーグ）、YAMAZAKI NABISCO杯（ヤマザキナビスコカップ）和日本杯（ジャパンカップ）便可获得22亿日元的奖金，奖金对第2年买入球员将有极大帮助！

第1年的赛事，无论如何都要赢，最容易打赢全部赛事的方法当然是“SAVE/LOAD大法”了。

●洗钱之道1：聘请最强STAFF

STAFF（スタッフ）对球会有重大影响，特别是“球探（スカウト）”，球探直接影响找到的球员质素及拉拢强力球员加入的成功率。

STAFF表约半个月更新一次，玩家要时常进入“人事→スタッフ変更”，留意有没有更好的STAFF，一旦发现有好的STAFF，即使年俸再高都要立即买入他。

以下列出四个职位的最强STAFF资料，他们的相关能力全都达到9点！

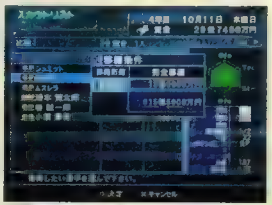
最强STAFF：

STAFF职位	STAFF名称	年俸
教练（コーチ）	グラディスタナク	3亿2000万
体调教练（フィジカルコーチ）	山田 克也	2亿6000万
医生（ドクター）	G．エヴァンジェロス	2亿6000万
球探（スカウト）	K．ミランディーニャ	2亿7000万

●洗钱之道2：收购外籍球员

买球员是提升球队实力的主要途径，尤其是购买外籍球员，因为大部份外籍球员都拥有超强实力。球员市场表约半个月更新一次，进入“人事→获得→スカウトリスト”就可以进行购买。

但在球会对球会的赛事中，正选＋后备最多只可派出3名外籍球员，所以挑选外籍球员时，一定要买最强最实用的，总之“不强不买”。除了球员能力，还需注意球员的年龄，应购买年轻球员（24岁或以下），这样便可以用多几年，花十几亿买一个球员，当然要耐用吧！


买球员时，将转会费抬高5000万

看见合意的球员，立即出手购入，无论开出多少钱都“照杀”！笔者队中有两名外籍球员都是用16亿转会费（移籍金）购入的。

另外，买球员时建议将转会费抬高5000万，这样机乎100%可成功购入，与球员交涉时，将年俸和年期设为球员所希望的即可。

调校为球员希望的年俸和年期

●洗钱之道3：买入有实力球员

拉拢其他球会的实力球员过档，也是提升实力的途径之一，进入“人事→获得→スカウト调查”可从28个J LEAGUE球会中找寻球员调查结果，并尝试拉拢心目中最好的球员来自己球会。

鹿岛鹿岛、清水、横滨水手都拥有很强的后备球员

在球员名称上按○时，秘书会告诉你购入的成功率，对话中第2行字就是了。成功率分“不可能”、“难”和“可能性”3种，基本上各球会的正选球员都是“不可能”的，玩家唯有在后备球员中寻找较有实力的球员，而拉拢球员的方针依然是以球员能力和年龄为重点。

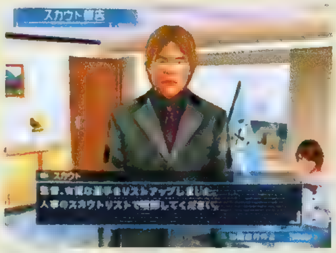
在后备席中寻找有“可能性”的实力球员

决定调查的球员后，选“是（はい）”，球探就会开始调查，经过几日调查工作后，球探会告诉你可否购入该球员，若可以购入，该球员名称会显示在“人事→获得→スカウトリスト”内。

●获得S级球员

S级即是最强级别的球员，基本上有两种途径可获得他们。第一种方法是在每年的1月，进入“人事→获得→新人获得”买入，买S级新人时，建议出价1亿购入，这个价几乎必定成功。另外，偶然会出现“球探报告（スカウト报告）”的EVENT；球探告诉你找到了你所期望得到球员，这时去“スカウトリスト”通常会发现超强力（超贵）的球员。

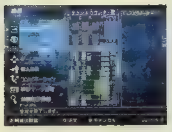
球探报告的出现频率要看球探的搜索能力。顺带一提，如“《创造球会》系列”一样，当球员退休后，会变回19、20岁的新人重返球坛，所以你会发现年轻的欧文等球员出现。



发生“球探报告”EVENT，马上去看看球员市场吧！

【战术设定＆球员能力】

战术是决定胜负的关键（运气也是最重要的），玩家必须懂得怎样排阵，使你的球队发挥出最强实力。以下列出战术画面指令、球员能力及特殊能力一览表。



战术画面指令一览：

指令	说明
设定终了	离开战术设定画面
メンバーチェンジ	更换球员
フォーメーション	阵形
→チェンジ	变更阵形
→作成	自制阵形
→→ポジション编集	微调球员位置
→→役割编集	变更位置属性
チーム指示	球队指示
→攻守レベル	攻守平衡度
→→攻击的	偏向攻击的，分3阶段设定
→→普通	攻守平均
→→守备的	偏向防守的，分3阶段设定
→方向	设定专注那个方向
→→バランス	平衡
→→左	专注左方
→→中央	专注中央
→→右	专注右方
→バックライン	后防线，数值越大推得越靠前
→カウンター	反击积极度，越是积极，前锋就会始终留在前场
→ゾーンプレス	压逼积极度，越大压逼，体力消耗得越快
→オフサイドトラップ	布置越位陷阱积极度，积极度高可增加越位成功率，相对也增加了危险性
→サイドチェンジ	交叉走位的频率
→ワンタッチパス	ONE-TWO（二过一）的频率
→パスタイプ	传球类型
→→ロング	集中使用长传，分3阶段设定
→→ノーマル	平均地使用长短传
→→ショート	集中使用短传，分3阶段设定
个人指示	个人指示
→攻击意识	设定攻击意识
→→マニュアル	手动设定
→→ディフェンス	专心防守
→→バランス	攻守平衡
→→オフェンス	专心攻击
→→ノーマル	不设定攻击意识
→守备意识	设定防守意识
→→マニュアル	手动设定
→→リトリート	完全防守型
→→フォアチェック	完全进攻型
→→ノーマル	不设定防守意识
→プレイスタイル	设定个人PLAY STYLE
→キープレイヤー设定	设定KEYMAN
→キッカー设定	设定处理死球的球员
→キャプテン设定	设定队长
コンビネーション	设定COMBINATION（必杀进攻）
战术データ管理	管理战术DATA
→サンプルデータコピー	使用预设的战术方针
→ユーザーデータコピー	使用玩家自设的战术方针
→ユーザーデータストック	将现在的战术方针储存起来
对战相手情报	观看对手的情报
→登录メンバー确认	查看对方球员的详细资料
→怪我出场停止确认	确认对方的受伤球员

球员能力一览：

能力	说明
コンディション	状态
モチベーション	积极度
连携	连携度
オフェンス	攻击力
ディフェンス	防守力
ボディバランス	身位
スタミナ	体力
トップスピード	跑步最高速度
加速力	—
レスポンス	反应
ドリブル精度	带球准确度
ドリブルスピード	带球速度
ショートパス精度	短传准确度
ショートパススピード	短传速度
ロングパス精度	长传准确度
ロングパススピード	长传速度
シュート精度	射门准确度
シュート力	射门力
シュートテクニック	射门技术
フリーキック精度	FREE KICK准确度
カーブ	FREE KICK孤度
ヘディング	头锤准确度
ジャンプ	跳跃力
テクニック	技术
攻击性	—
メンタリティ	精神力
安定度	—

特殊能力一览：

特殊能力	说明
ドリブラー	积极盘带
ホストプレイヤー	砥柱式中锋
ポジショニング	擅长入摄
飞び出し	擅长走到空位
ストライカー	射手
司令塔	指挥官
パサー	传球手
两足フェイント	两足假动作
PK キッカー	擅长射十二码
1vs1 シュート	擅长射单刀球
ロングスロー	掷界外球
ダイレクトプレイ	直接触觉
アウトサイド	脚外侧
マンマーク	人盯人
DF ライン统率	统率后防线
フィードキック	低空波
P.K. キーパー	擅长守十二码
1vs1 キーパー	擅长守单刀球
※けがの耐性	受伤容易度
注：A为最难受伤	

【第2年 全面强化你的球会】

第2年继续赢球，增加收入

买入球员，强化战斗力

上面详细讲解过第1年的游戏心得，接下来一气呵成地为大家分享第2至4年的心得。

第2年的经营方针仍然以“强化球会”为主，活用第1年赢取各杯赛的奖金购入强力外籍球员及更换STAFF。

首先在年初为球员更新契约，将年俸及年期设为他们所希望的。然后按照惯例进行新人获得、CAMP、J LEAGUE及YAMAZAKI NABISCO杯开幕等。

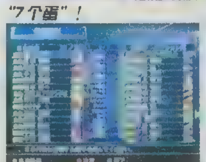
到3月底会进行ASIA CLUB CHAMPION CUP，参赛的都是亚洲球会，对手实力并不强，如果玩家在年初利用资金招兵买马，应可胜出，此杯赛奖金有5亿。

在6月会举行世界CLUB CHAMPION LEAGUE，大部份参赛的都是世界顶尖球会，以目前的实力与外国球会尚有一段差距，所以玩家不要勉强求胜。

到8月会国际SPORT大会开幕，10月ASIA CLUB开幕，但这两项赛事都是由电脑带领日本队进行，玩家暂时未能亲自领军。到12月如常举行日本杯，第2年结束。

【第3年 突破世界杯外围赛】

KONAMI CUP整顿埃及“7个蛋”！



选出最佳阵容参加世界杯外围赛

如果前两年的成绩优秀，今年1月便有机会邀请上任日本国家队监督，任期为两年，难得有机会带领日本队，玩家当然要选“是（はい）”答应吧！

3月底继续会进行ASIA CLUB CHAMPION CUP，胜出又多5亿收入。直至6月举行KONAMI CUP，玩家首次可带领日本队参赛，这时需要决定入选国家队的球员，球员名单可参考下文第4年的日本队最佳阵容资料，而KONAMI CUP只有3个国家参加，好让玩家了解一下日本队的实力。带国家队时，应集中进行“TEAM（チーム）”练习，提升球员间的连携。

7～11月又是世界CLUB CHAMPION LEAGUE的日子，经过3年培育你的球会（加上SAVE/LOAD大法），应该有能力跟外国球会比拼，胜出可获得20亿奖金啊！而且亚军都有10亿！

10月会发生大事件了，INTERNATIONAL CUP预选赛（即世界杯外围赛）开幕，亚洲区有日本、韩国、中国和沙特阿拉伯参加，中国和沙特都不是对手，唯独是韩国较难应付，在外围赛胜出后，明年便可杀入世界杯决赛周！

外围赛过后，在12月的日本杯多赢5亿，有惊无险地又过一年。

【第4年 夺取世界杯皇者宝座！】

前3年一直保持良好成绩的话，今年的球会目标就可能会变成“三冠获得”，即是联赛及杯赛加起来要获得3个冠军。然而，三冠获得只是球会的目标，第4年的焦点必然是世界杯。

经过3月底的ASIA CLUB CHAMPION CUP和5月的KONAMI CUP，到6月就是世界杯开幕之日，以下提供笔者所使用的日本队阵容、正选阵容、攻守意识、个人PLAY STYLE等资料，顺便告诉大家，笔者用这个阵容，最后当然捧走了世界杯啊！

法国都要输我1个球！

取得足球界的最高荣誉！

世界杯有32个国家参加，首先将32队分为8个组进行循环赛，小组的头两名可进身16强，再经过淘汰赛，产生出冠军球队。

世界杯高潮过后，照常进行世界CLUB CHAMPION LEAGUE、日本杯等赛事，结束第4年监督生涯。

日本队最佳阵容：

位置	球员
GK	曾ヶ端 准
GK	都筑 龙太
GK	南雄 太
CB	宫本 恒靖
CB	松田 直树
CB	手岛 和希
CB	兜玉 新
CB	中泽 佑二
SB	三都主アレサンドロ
SB	市川 大佑
DMF	阿部 勇树
DMF	稻本 润一
DMF	中田 浩二
DMF	远藤 保仁
SMF	石川 直宏
OMF	オオナタ（小野 伸二）
OMF	中村 俊辅
OMF	中田 英寿
OMF	小笠原 满男
CF	高原 直泰
CF	柳泽 敦
CF	大久保 嘉人
CF	松井 大辅

正选阵容：3-5-2 B

个人PLAY STYLE：

球员	PLAY STYLE
曾ヶ端 准	なし
宫本 恒靖	ハードタックル
松田 直树	ハードタックル
手岛 和希	ハードタックル
阿部 勇树	ディフェンス
稻本 润一	运动量
三都主アレサンドロ	ドリブル突破サイド
市川 大佑	ドリブル突破サイド
小野 伸二	运动量
高原 直泰	ポストプレイ
柳泽 敦	ポストプレイ
※中村 俊辅	クロス
※中田 英寿	クロス
※大久保 嘉人	飞び出し

注：下半场将“三都主”换入“中村俊辅”，“市川大佑”换入“中田英寿”，“柳泽敦”换入“大久保嘉人”。

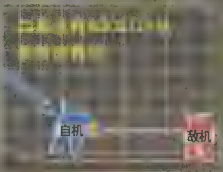
●BANDAI●12月4日●ACT●1至2人玩●6800日元
●DVD-ROM●记忆容量221KB●对应BBUNIT, USB MODEM

机动战士Z GUNDAM幽谷VS泰坦斯
Text: 秀吉+小志幽凉 Design: MW

基本技巧讲座 空中战技巧传授

[illegible]的运用

[illegible]引诱对手开枪(对手有机会误会我方着地而开枪)，令它出现硬直时间。[illegible]



利用地形作战

地形的起伏不仅对于射击造成影响，而且也有利于机体的飞行着地。由于每架机体着地时均会出现短暂的硬直时间(空中发炮后硬直时间会增长)，因此着地时很容易会让敌人有机可乘。为避免出现这种情况，除了上文提及的“伪装着地方法”外，玩者可以选择在一些建筑物的中间着地，减低被敌机偷袭的机会。

变形射击的秘诀

变形射击是新加入的战斗技巧，对于[illegible]来说未能完全掌握是一件很正常的事情。[illegible]要明白高空飞行(变形后长按Booster键)和[illegible]分别。高空飞行可以避开大部份从地面进行攻击，[illegible]言非常有效。而进行低空飞行时，由于机体比较贴紧地面，所[illegible]机攻击，是一种颇为冒险的飞行方法。不过实行低空飞行[illegible]敌机。简单来说是一种具有冒险性的奇袭技巧。

所谓奇袭的意思，是在敌人并非Target者自机时进行攻击，而且为了[illegible]中率提高，最好利用飞行绕到敌机的背后，再施以攻击。由于敌机在受到攻击时，Caution的提示会变成红色，如果在远距离发射很容易会被敌人闪过，因此越接近敌人的话，奇袭的成功机会便越高。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	

各种设定说明

- 难易度：任意改变 ARCADE MODE 的难易度，1 为最易 8 为最难。
- ダメージレベル：变更 ARCADE MODE 的攻击力，1 为最低 4 为最难。
- [illegible]：变更 ARCADE MODE、[illegible] MODE 中的[illegible]时间。
- コンビネーション：[illegible]
- [illegible]

完成 MISSION MODE 追加要素

[illegible]MISSION MODE后，再进行MISSION MODE时，会自动进行难度增高的EXTRA MODE。除了作战画面变成红色、敌人强度有所增加外，在最初已经能使用所有的MS。而在FREE MISSION中，可以自由地读取完成游戏的资料，完成后会出现评价，去挑战选项中的每个MISSION最佳成绩。

最佳组合建议

不同的机体COST值也尽不同，一般来说可以分为A～N共14种，在600点战力中，如何组合机体，务求完全活用全战力600点COST值是游戏的重点之一。以下会给予两阵营机体的搭配建议，好让大家用作参考。

COST 值代表机体一览

机体名	COST	机体名	COST
Z高达、卡碧尼	A（375）	百式、高达	B（310）
汉布拉比、自护号	C（300）	高达MK-II、SUPER GUNDAM	D（295）
卡布兰、密沙拿	E（275）	历奇戴亚斯、迪祖	F（250）
陆战型高达、強人	G（225）	尼姆、卡邦迪B	H（200）
密达斯、老虎	I（195）	吉姆II	J（170）
吉姆、红普墨	K（160）	渣古、亚佳尔	L（150）
陆战型吉姆	M（145）	铁球	N（100）

各 CSOT 值机体组合

组合	说明	例子
A+H	两方各只能被击落1次	Z高达+尼姆
B+E	两方各只能被击落1次	卡布斯尼+卡布兰
B+F	两方各只能被击落1次	百式+历奇戴亚斯
C+D	两方各只能被击落1次	汉布拉比+高达MK-II
D+D	合共可被击落2次	高达MK-II+高达MK-II
D+L	D可被击落1次，L可被击落2次	高达MK-II+渣古

飞行 BOOST 耐久度一览

在按着按键开始飞行动作以后，直至BOOST完全用尽为止的时间因各机体而有异，其中虽然太空坦克多达5.1秒、双面魔蟹达到4.6秒，但两者由于没有空中冲刺的能力，所以即使BOOST耐久度最高，实际用途也不大，因此后者的密达斯和密沙拿才算真正能称霸空中的机体。

BOOST 时间	机体名
5.1秒	太空坦克
4.6秒	双面魔蟹
3.5秒	密达斯、密沙拿
3.3秒	爱尔兰魔蟹
3.2秒	雷射大炮
3.1秒	Z高达、卡布兰、陆战型GM
3.0秒	SUPER GUNDAM、卡布斯尼、[illegible]
2.9秒	陆战型高达、[illegible]渣古
2.8秒	红、黑历奇戴亚斯
2.7秒	[illegible]
2.6秒	百式、[illegible]
2.5秒	老虎
2.4秒	红勇士、绿勇士、强人、高达Mk-II、自护号
2.3秒	祖迪、拜多迪、尼姆、卡邦迪B、吉姆、吉姆II、[illegible]
2.2秒	红魔蟹、铁球

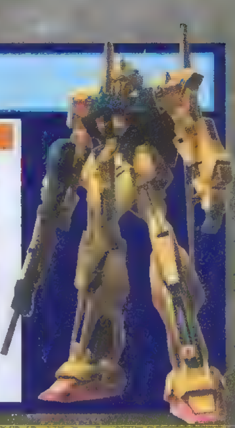
旧机再检阅

高达Mk-II（COST值中肯的万能机体）

295(148)　宇宙／地上　500　盾○　变形×

高达Mk-II为两阵形都能使用的机体，其最大的优点是机体能力值在中上之外，消耗的COST值为295点，足够可被击倒两次仍然不至于作战失败。与其他机体的最大分别，在于其射击武器能够随时按L2键更换子弹，不像其他机体般需要等待时间去回复，而且两种武器激光枪和扩散光箭炮均能换弹。而高达Mk-II的最吸引之处，并不是用不尽的子弹，而是其全体出招时间快、牵制力高的格斗攻击。首先空中格斗的追尾能力强、出招时间快，跟敌人以格斗对轰时占有优势，着地后可接普通格斗或特殊格斗，但要留意出招时的高度，如太高的话该升龙斩可能使敌人头顶掠过而落空。另外，在宇宙的格斗能力意外地高，不论是STEP格斗或DASH格斗的追尾攻击多达1部机或以上，所以在没时间换弹的场合，也能够以格斗来突破夹击的包围网。

百式（以速度的优势进行突袭）



310(155)　宇宙／地上　500　盾×　变形×

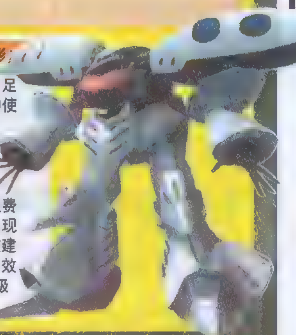
百式的机动性之高仅次于最强的Z GUNDAM，尤其是STEP的速度算是数一数二，但唯一缺点是装甲耐久度极低，被命中数回已出现红血的现象。主武器榴弹炮跟普通火箭炮不同，从发炮时已出现扩散，由于硬直时间短所以接近战也非常实用。光线枪方面跟其他机体没有太大分别，不过在背向敌人时，可以直接以背向的姿势来射击，而且硬直时间短非常方便，可用作被追击时的奇袭。在格斗方面，整体的性能虽然高，但大部份的招数也必须有一定的技术才能顺利使用。通常的攻击为3段斩，能够在短时间使用是其最大的特征，在上作3连续攻击后能再追加踏步的格斗攻击。而在使用普通空中格斗时，由于挥剑的位置较高，可能出现在敌头部挥过的问题，所以格斗的时机也要看得准确。

Z GUNDAM（究极的万能型机体）

375(190)　宇宙／地上　520　盾○　变形○

激光枪是Z GUNDAM的标准装备，配合上优秀的空中格斗能力以及灵活的机动性，遇上任何情况也能应付自如。不过Z GUNDAM最强的武器是超级米加粒子炮，虽然超级米加粒子炮的弹药少，但RE-LOAD的速度极快，再射击后可以马上变形逃走，贯彻一击脱离的战术。也许有初使用Z GUNDAM的玩者，认为超级米加粒子炮只适合在远距离时使用，但其实将飞到敌机的头上发射，要避开是极为困难，尤其是在对人战时，成功率会更高。当敌机被超级米加粒子炮击中后，在站起取消无敌时间的瞬间，配合上时间又可以再进行射击，实在是一个超强的攻击组合。

卡碧尼（远距离游击战蝴蝶）



375(190)　宇宙／地上　480　盾×　变形

卡碧尼是本作中最强的浮游炮机体，其浮游炮的威力足以一击将GM击破，可见此机的威力是怎样强大。浮游炮的使用方法主要有三种，当中最实用的方法是将浮游炮配置在自机的周围，这样在攻击就能一口气向目标射出多条激光，大大提升了命中率及威力。至于第二种和第三种运用浮游炮的方法，分别是命令一个或多个浮游炮自行去攻击敌机，前者可出击不意地攻击敌机，也不会浪费过多的浮游炮；后者（同时放出很多浮游炮）使用出后会出现颇长的硬直时间，给予敌人大量时间反击，所以最好躲在建筑物后方才使用。不过使用出此招会消耗大量浮游炮，以效率而言并不算高。另外，要注意卡碧尼的格斗追尾能力极差，因此要尽量避免跟敌人进行近身战。

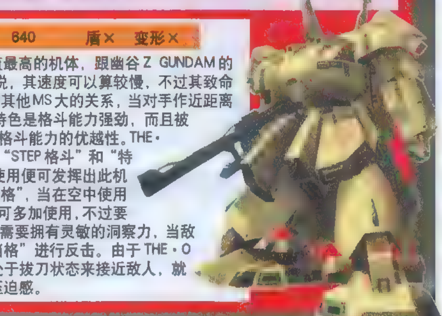
加布斯尼（灵活型强袭的机体）

310(155)　宇宙／地上　480　盾×　变形○

加布斯尼拥有攻击力强的米加粒子炮，当作为支援角色时可给予敌人极大的压迫感。而且加布斯尼两肩还配备了两发一起发射的激光枪，其攻击范围异常广阔，即使在后方的敌机也准确地进行攻击。至于格斗方面，加布斯尼的性能仍算不俗，出色的追尾性可轻易命中敌机，不过威力明显不及一些擅长近身战的MS。

由于加布斯尼的耐久度和防御力都偏低，所以最好不要经常跟敌机进行正面冲突。应该运用其优越的机动力及远距离射击能力，跟敌机进行游击战，再把握机会使用空中格斗给敌人造成较大伤害。

THE・O（压倒性的格斗能力）



375(190)　宇宙／地上　640　盾×　变形×

THE・O是泰坦斯阵形中COST值最高的机体，跟幽谷Z GUNDAM的COST值相同。以机体的移动能力来说，其速度可以算较慢，不过其致命点其实不只是速度慢，而是其体型较其他MS大的关系，当对手作近距离射击时较难去回避。THE・O的最大特色是格斗能力强劲，而且被敌人命中后不会倒地，更能发挥出其格斗能力的优越性。THE・O的"空中格斗"、"空中冲刺格斗"、"STEP格斗"和"特殊格斗"也很具实用价值，如能组合使用便可发挥出此机的真正长处。THE・O的副武器是"挡格"，当在空中使用时可以令着地的硬直时间缩短，玩者可多加使用，不过要运用"挡格"确实地挡下敌机攻击，需要拥有灵敏的洞察力，当敌机使用格斗攻击时，可马上取消"挡格"进行反击。由于THE・O拥有超强的格斗能力，因此如能多处于拔刀状态来接近敌人，就能占有先机，也会给予对手极大的压迫感。

卡布兰（射击精度高的可变机体）

275(138)　宇宙／地上　480　盾×　变形○

在泰坦斯阵形中，卡布兰的体力算是平均，不但机体的移动速度不慢，射击能力合格，而且变化多的格斗也是卡布兰的魅力所在。在使用卡布兰时，要知道主武器和副武器是使用相同的武器，所以胡乱使用副武器，只会出现弹尽粮绝的情况。而说到格斗，在众中等COST值机体中，卡布兰的格斗能力在平均水准之上，特殊格斗的回转斩和特殊STEP格斗的刺击强力之余也有一定用途，是适合初心者使用的机体之一。而说到卡布兰的最大特点，就是在所有可变MS中，其变形后激光炮的诱导性有再一步的提升，射击命中率异常地高，所以如何控制变形后把枪头指向敌机是重点所在，预先面向敌人，然后飞起作变形射击往往也能得手。

汉布拉比（活用近身海蛇格斗）

300(150)　宇宙／地上　520　盾　变形○

汉布拉比的机动性在众机体中算是较快的一部，根据两种选择的武器，在战斗中担当的任务会有明显的不同。近距离用的武器的电索海蛇能力很不错，有一定攻击长度之外，当成功命中敌人后，还可以靠连续按射击作出连续的伤害。但使用海蛇的唯一缺点是硬直时间长，击中对手时自己也处于无防备状态，因此被对手夹击时不宜使用。副武器的胸部光线硬直时间长实战没太大用途，只能用作中、远距离牵制敌人用，当变成MA型态时使用，则可增加射击的命中率，但还要留意子弹耗尽的问题。在格斗方面，动作快但使出的幅度也较大不算非常实用。通常攻击为突进力高的3连续攻击，踏步攻击为高速的冲疾，用作电索的追击有时会收到不错的效果。

BATTLE 01
地上实战演习
地球战
难度：VERY EASY
胜利条件：击破10个目标
败北条件：自机被击破
特殊条件：被击破后驾驶GM II出击
功绩：+10
备注：—

BATTLE 02
宇宙实战演习
宇宙战
难度：VERY EASY
胜利条件：击破10个目标
败北条件：自机被击破
特殊条件：被击破后驾驶GM II出击
功绩：+10
备注：—

BATTLE 03
新型ガンダム性能评价试验
地球战
难度：EASY
胜利条件：击破15个目标
败北条件：自机被击破
特殊条件：被击破后驾驶高达MK-II出击
功绩：+20
备注：—

特殊条件

BATTLE 04
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+40
备注：虽然会出现两部超强的历奇戴亚斯，但不理会它们即可。

BATTLE 05
グリーンノア强袭部队迎击
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：夏亚和卡缪会在中途出现，最好不要跟他们交战。

BATTLE 06
ボスニア队支援
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+20
备注：击沉阿加玛后可立即可版

BATTLE 07
太阳电池卫星防卫
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+20
备注：

BATTLE 08
泛用モビルスーツ导入テスト
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：击破12个目标
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+20
备注：被击破后驾驶卡邦迪出击

BATTLE 9
交涉用カプセル防卫
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：敌军战力变成0
败北条件：カプセル被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+20
备注：-

BATTLE 10
ボスニア队支援2
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+20
备注：卡缪在途中出现，尽量避免跟他交战

难易度：EASY
特殊条件：作战终了获得补给

BATTLE 11
シアトル战斗支援
地球战
难度：EASY
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+20
备注：-

BATTLE 12
ジオン残党制压
地球战
难度：EASY
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+20
备注：

大攻略

机动战士Z GUNDAM 幽谷VS泰坦斯

BATTLE 13
ジオンゲリラ制压
地球战
难度：EASY
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+20
备注：—

BATTLE 14
ベルファスト基地战斗支援
地球战
难度：EASY
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+20
备注：—

BATTLE 15
武装集团制压
地球战
难度：EASY
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+20
备注：—

BATTLE 16
オデッサ基地战斗支援
地球战
难度：EASY
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+20
备注：—

BATTLE 17
敌モビルスーツ索敌・强袭
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：途中卡缪出现，适度地牵制他便可

BATTLE 18
月面哨戒
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+20
备注：—

BATTLE 19
敌新型量产机性能查定
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：敌新型量产机10机击破
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+20
备注：—

BATTLE 20
新型量产モビルスーツ评价试验
宇宙战
难度：VERY EASY
胜利条件：目标12机击破
败北条件：自机被击破
特殊条件：现地以玛沙拉尔出击
功绩：+10
备注：最后部份百式会出现，即使把它击倒也不被计算目标机数当中

BATTLE 21
月面战斗支援
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：途中出现爱玛的历奇戴亚斯

BATTLE 22
アンマン封锁
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：小型MS20机击机击破
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+20
备注：—

BATTLE 23
敌降下モビルスーツ部队追击
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：超过作战时间、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 24
木星船团可变モビルスーツ实战评价
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+40
备注：会先后出现爱玛、卡缪和科特罗，以不断的回避为主，到最后阶段更要主动回避科特罗的狙击

BATTLE 25
味方降下モビルスーツ援护
宇宙战
难度：VERY HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+50
备注：卡缪会出现作阻挠，以远距离为了机掩护

BATTLE 26
敌战舰を击破せよ
地球战
难度：EASY
胜利条件：敌战舰3只击沉
败北条件：敌战舰脱离作战区域、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+20
备注：—

BATTLE 27
敌降下ボビルスーツ部队迎击
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：我方战力变成0
特殊条件：现地雷射大炮再出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 28
敌ボビルスーツ进击を食い止めろ
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：敌MS10机击破
败北条件：敌MS3机脱离作战区域
特殊条件：—
功绩：+30
备注：科特罗途中出现，不能避免被他逃走

BATTLE 29
滑走路扫讨
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：史杜利脱离作战区域
败北条件：史杜利被击沉、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 30
敌潜入部队迎击
地球战
难度：HARD
胜利条件：敌MS15机击破
败北条件：敌MS3机脱离作战区域
特殊条件：—
功绩：+40
备注：卡缪和科特罗出现，难以避免被他们逃去

BATTLE 31
敌潜入部队追击
地球战
难度：VERY HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+50
备注：途中卡缪出现，适度地牵制他便可

BATTLE 32
ジャブロー地下战斗支援
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 33
ジャブロー脱出援护
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：我方MS6机脱离作战区域
败北条件：我方MS被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：—

BATTLE 34
敌撤退牵制
地球战
难度：HARD
胜利条件：敌击力变成0
败北条件：超过作战时间、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+40
备注：可以尝试以HC来击倒敌人

BATTLE 35
ジャブロー基地撤退支援
地球战
难度：HARD
胜利条件：我方MS10机脱离作战区域
败北条件：我方MS2机被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+40
备注：—

+200 功绩
难易度：EASY

BATTLE 36
量产型可变モビルスーツ评价试验
地球战
难度：VERY EASY
胜利条件：目标13机击破
败北条件：自机被击破
特殊条件：现地以亚修玛出击
功绩：+10
备注：—

BATTLE 37
カラバ别动部队追击
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 38
敌试作型可变MSテスト袭击
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：敌新型MS击破
败北条件：敌新型MS脱离作战区域、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 39
敌机动部队阳动作战
地球战
难度：EASY
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+20
备注：—

BATTLE 40
エゥーゴ舰队攻击
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战舰4只击沉
败北条件：敌战舰2只脱离作战区域、超过作战时间、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：亚加玛的坚硬程度非常寻常，所以集中攻击另一只战舰沙拉密斯改

BATTLE 41
シアトル市街战
地球战
难度：HARD
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+40
备注：—

BATTLE 42
ケネディ基地防卫战
地球战
难度：EASY
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+20
备注：—

BATTLE 43
シャトル发进阻止
地球战
难度：VERY HARD
胜利条件：沙杜鲁2机击破
败北条件：沙杜鲁脱离作战区域、自机被击破
特殊条件：现地以高达出击
功绩：+50
备注：科特罗和卡缪出现阻止，一边回避两人一边集中攻击沙杜鲁穿梭机

BATTLE 44
ケネディポート制压作战
地球战
难度：EASY
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：超过作战时间、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+20
备注：—

BATTLE 45
强化人间用可变MS评价试验
地球战
难度：VERY EASY
胜利条件：目标15机击破
败北条件：自机被击破
特殊条件：现地以卡布兰出击
功绩：+10
备注：—

BATTLE 46
エリア哨戒
地球战
难度：EASY
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+20
备注：—

BATTLE 47
ホンコンシティ哨戒
地球战
难度：EASY
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+20
备注：—

BATTLE 48
敌部队扫讨
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：史杜利被击沉、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：—

BATTLE 49
ギャプラン宇宙性能评价试验
宇宙战
难度：VERY EASY
胜利条件：目标15机击破
败北条件：自机被击破
特殊条件：现地以卡布兰出击
功绩：+10
备注：—

BATTLE 50
サイコ・ガンダム战斗支援
地球战
难度：HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+40
备注：卡缪的攻击比预期中强，拉远距离不要被他追击

BATTLE 51
ホンコンシティ战斗支援
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：—

MISSION 数：13
特殊条件：

BATTLE 52
メッサーラ评价试验
宇宙战
难度：VERY EASY
胜利条件：目标8机击破
败北条件：自机被击破
特殊条件：现地以密莎拿出击
功绩：+10
备注：最后的敌机为密莎拿

BATTLE 53
ガブスレイ实战テスト随伴
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：卡布斯尼被击破、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+40
备注：一开始先击倒爱玛，然后适当地牵制卡缪

BATTLE 54
味方战舰护卫
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：我方战舰3只脱离区域
败北条件：沙拉密斯改被击沉、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：—

BATTLE 55
ニュータイプ候补实战训练
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：我方MS2机脱离作战区域
败北条件：我迫MS被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+40
备注：出现卡缪和花园丽，即使适度作狙击僚机也不会被击破

BATTLE 56
フォン・ブラウン阳动
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 57
フォン・ブラウン降下部队援护
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：我方MS12机脱离作战区域
败北条件：我方MS被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：我方的MS非常脆弱，千万别让敌MS使出格斗攻击

BATTLE 58
新型可变モビルスーツ评价试验
宇宙战
难度：VERY EASY
胜利条件：目标8机击破
败北条件：自机被击破
特殊条件：现地以卡布斯尼出击
功绩：+10
备注：—

BATTLE 59
敌新型モビルアーマーテスト强袭
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：敌新型MA破、作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+40
备注：G防卫号与高达MK-II结合成SUPER GUNDAM，把其击落便完成任务

BATTLE 60
フォン・ブラウン制压
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：我方战力变成0
特殊条件：现地以玛沙拉尔再出击可能
功绩：+40
备注：—

BATTLE 61
月面消戒
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 62
侦察部队战斗支援
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：高达MK-II、密达斯击退
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+40
备注：爱玛和花园丽会出现，攻击直至她们逃走便可

BATTLE 63
フォン・ブラウン夺还阻止
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：敌MS3机脱离作战区域、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：虽然会出现卡缪，但不用理会，专心攻击其他喽啰

BATTLE 64
味方战舰撤退援护
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：亚历山大脱离作战区域
败北条件：亚历山大被击沉、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+40
备注：—

总MISSION数：4 +200功
难易度：EASY

BATTLE 65
敌试作可变モビルスーツ性能テスト
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：现地以汉布拉比出击
功绩：+20
备注：由于敌机有一定数量，所以作战时要更谨慎

BATTLE 66
コロニー落下作战支援
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：卡布兰被击破、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+40
备注：适当地牵制卡缪，减少他对卡布兰的攻击

BATTLE 67
アーガマ攻击
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：不用理会亚加玛，对付其他出现的MS便可

BATTLE 68
敌部队足止め
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：敌MS3机脱离作战区域、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+40
备注：爱玛会在途中出现，但以其防御力只能目送她逃去

MISSION 数：

BATTLE 69
强化人间用大型可变MS评价试验
地球战
难度：VERY EASY
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：现地以重高达出击
功绩：+10
备注：—

BATTLE 70
舰队集结警护
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：沙拉密斯改被击沉、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 71
アレキサンドリア支援
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：40
备注：要小心爱玛SUPER GUNDAM的重炮

126版 泰坦斯篇任务模式全攻略

BATTLE 72
民间机警护
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：密莎拿被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+40
备注：卡缪Z高达的米加粒子炮强劲，注意不要被命中

BATTLE 73
毒ガス输送部队守备
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：G3・波比3机脱离作战区域
败北条件：G3・波比3被击破、自机被击破
特殊条件：现地以高渣古出击
功绩：+40
备注：牵制着后期出现的阿力不要让他破坏毒气壶

BATTLE 74
味方モビルスーツ战斗支援
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：击破两架高士尼、味方战力变成0
特殊条件：现地以玛拉沙尔古出击
功绩：+40
备注：不要被Z高达盯上

BATTLE 75
アーガマ奇袭
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：味方战力变成0
特殊条件：现地以高渣古出击
功绩：+40
备注：在初段会受到Z高达的猛烈攻击，一定要尽力回避

BATTLE 76
ジオン舰队行动牵制
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：击沉姆沙尔3架
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+20
备注：—

BATTLE 77
工作员脱出击援
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：两架敌机脱离战斗周域
败北条件：味方MS被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：—

BATTLE 78
アーガマ迎击
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：不要浪费弹药攻击战舰

BATTLE 79
支援MS队
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：作战时间终了
败北条件：味方战力变成0
特殊条件：僚机出击可能、现地以高渣古出击

BATTLE 80
敌MS部队阻动
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：作战时间终了
败北条件：味方战力变成0
特殊条件：僚机出击可能、现地以高渣古出击
功绩：+30
备注：Z高达和妮歌亚会出现

BATTLE 81
サイコガンダム战斗支援
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：击破15架敌机
败北条件：サイコガンダム被击破、3架敌机离脱作战区域
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：小心误中重高达而战败

BATTLE 82
シャトル发进援护
地球战
难度：HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+40
备注：Z高达甚少作出攻击，可以不用理会

BATTLE 83
敌部队搅乱作战
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：3架敌军MS脱离战斗区域
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+20
备注：—

BATTLE 84
对地援护攻击阻止
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+40
备注：—

BATTLE 85
アレキサンドリア援护
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：作战时间终了
败北条件：亚历山大被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：—

BATTLE 86
キリマンジャロ基地撤退
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：味方MS脱离作战区域
败北条件：味方MS被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：—

BATTLE 87
敌新型陆战モビルスーツテスト袭击
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：迪祖击破
败北条件：迪祖脱离战斗区域、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：迪祖会一直脱逃走，击破一架敌机后，便立刻追击它

BATTLE 88
ダカール哨戒
地球战
难度：HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+40
备注：—

BATTLE 89
アレキサンドリア队击支援
宇宙战
难度：VERY HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+50
备注：前段可全力攻击亚加玛，后段百式和Z高达出现时需逃走，最好选用会变形的MS。

BATTLE 90
ダカール议会放送中止
地球战
难度：VERY HARD
胜利条件：10架味方MS脱离作战区域
败北条件：味方MS被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+50
备注：一定要尽力牵制迪祖

BATTLE 91
新型强化人间用MS评价试验
地球战
难度：EASY
胜利条件：将12个目标击破
败北条件：自机被击破
特殊条件：现地再以拜多迪出击
功绩：+20
备注：—

BATTLE 92
グリプス2哨戒
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：3架敌机脱离作战区域、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+20
备注：—

BATTLE 93
特殊任务部队援护
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：现地再以高渣古
功绩：+20
备注：—

BATTLE 94
コロニー守备队扫讨
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：超过作战时间、自机被击破
特殊条件：现地再以高渣古
功绩：+20
备注：—

BATTLE 95
毒ガス部队援护
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+20
备注：—

BATTLE 96
グラナダ脱出シャトル妨害
宇宙月面战
难度：EASY
胜利条件：将5架穿梭机击破
败北条件：2架穿梭机离脱作战区域、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+20
备注：集中攻击穿梭机即可

BATTLE 97
毒ガス阻动作战击援
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：击破两架味方MS
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 98
强化人间战斗支援
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：拜多迪被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+40
备注：—

BATTLE 99
ゲリラ蜂起制压
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 100
ゲネディ基地制压
地球战
难度：EASY
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+20
备注：—

BATTLE 101
太平洋ゲリラ扫诗
地球战
难度：HARD
胜利条件：将5架汉布拉比击破
败北条件：汉布拉比脱离作战区域、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+40
备注：要同时对付三架汉布拉比，必须小心应付。

BATTLE 102
次世代サイコガンダム开发テスト
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：将20个目标击破
败北条件：目标脱离作战区域、自机被击破
特殊条件：现地再以サイコガンダム出击
功绩：+20
备注：—

BATTLE 103
コロニーレーザー战斗检证
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 104
エゥーゴモビルスーツ部队追击
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：中途花园丽和阿力会出现，避过他们夹击便行

BATTLE 105
敌阻动部队追击
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：作战时间终了
败北条件：3架敌机脱离战斗周域、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 106
グワダン脱出支援阻止
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：味方战力变成0
特殊条件：现地以玛拉沙尔再度出击
功绩：+20
备注：—

BATTLE 107
ニュータイプ专用MS评价试验
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：将15个目标击破
败北条件：敌MS脱离战斗区域、自机被击破
特殊条件：现地以THE・O再度出击
功绩：+30
备注：—

BATTLE 108
アクシス舰队追击
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：将姆沙尔改3击破
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 109
味方舰队脱离支援
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：味方战舰击沉、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+40
备注：—

BATTLE 110
味方モビルスーツ部队援护
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：味方12架MS脱离作战区域
败北条件：3架味方MS被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+40

BATTLE 111
ゼダンの门紧急脱出
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：超过作战时间、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+40
备注：由于时间少，所以必须速战速决

BATTLE 112
敌封锁网寸断
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：历奇戴亚斯3机击破
败北条件：超过作战时间、自机被击破
特殊条件：–
功绩：+30
备注：–

BATTLE 113
敌舰队奇袭
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：沙拉密斯3只击沉
败北条件：超过作战时间、自机被击破
特殊条件：–
功绩：+40
备注：–

BATTLE 114
味方战舰防卫
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：我方战舰被击沉、自机被击破
特殊条件：–
功绩：+40
备注：小心过于远离我方战舰，令敌人有机可乘

BATTLE 115
グワダン突发战斗收拾
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+40
备注：敌人每次出现3部MS，小心被它们夹击，使用可变MS较安全

BATTLE 116
敌舰队迎击
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：沙拉密斯改5只击破
败北条件：沙拉密斯脱离作战区域、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：–

BATTLE 117
グリプス2攻击阻止
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：敌MS5机脱离作战区域、自机被击破
特殊条件：–
功绩：+30
备注：途中出现科特罗，尽量去避过他的攻击

BATTLE 118
グリプス2接近舰队击破
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：我方战力变成0
特殊条件：现地以玛沙拉尔再出击可能
功绩：+40
备注：由于会出现多部战舰，所以最好选用高火力的机体如密沙拿等

BATTLE 119
グリプス2包围网分断
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：敌机3机脱离作战区域、自机被击破
特殊条件：–
功绩：+40
备注：会出现敌战舰和MS

BATTLE 120
アクシズ阻击阻止
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：一次过最多出现2台战舰，使用攻击较强力的机体为佳

BATTLE 121
敌时间稼ぎ阻止
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：超过作战时间、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：–

BATTLE 122
敌舰队迎击
宇宙战
难度：VERY HARD
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：汉布拉比被击破、自机被击破
特殊条件：–
功绩：+50
备注：当事件后会出现爱玛的SUPER GUNDAM，小心牵制她不要让她使出强力射击

BATTLE 123
舰队战斗支援
宇宙战
难度：VERY HARD
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：我方战力变成0
特殊条件：现地以汉布拉比再出击可能
功绩：+50
备注：卡缪会以HC状态来战斗，不停以变形一边回避他攻击，一边收拾其他喽

BATTLE 124
敌モビルスーツ部队迎击
宇宙战
难度：VERY HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：我方战力变成0
特殊条件：现地以玛沙拉尔再出击可能
功绩：+50
备注：基本上玩者只能当观战，不停回避不让Z高达命中便可

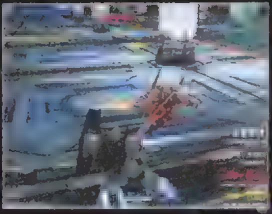
BATTLE 125
コロニーレーザー潜入
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：作战时间终了
败北条件：我方战力变成0、自机被击破
特殊条件：–
功绩：+30
备注：玩者只要适度地对付喽

BATTLE 126
撤退支援
宇宙战
难度：VERY HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：我方战力变成0
特殊条件：现地以玛沙拉尔再出击可能
功绩：+50
备注：由于可以现地再出击，所以最初小心回避Z高达的攻击

基本技巧讲座 攻击技巧传授

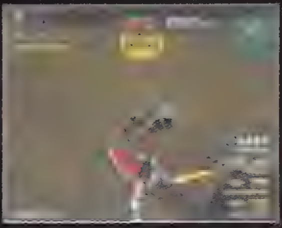
究极的中距离战

处于格斗攻击不能够直接命中的距离时，玩家不应该胡乱进行射击，浪费贵重的弹药，原因是尽管进行射击，也只会被敌手轻易地避过，根本是无补于事，在这种对峙的局面，只要专心地回避敌



人的攻击即可。而对于高阶的玩家来说，除了回避敌人的攻击外，还可以选择引诱对手攻击，利用飞行在暧昧距离下着地，给对手一种"有机会击中"的错觉，这样对手就会被我方牵着鼻子走，在不可能命中的距离下发炮，当然，这种战法捕捉的距离感要非常准确才行，否则反而会露出破绽让对手反击。

击倒敌机的进行模式



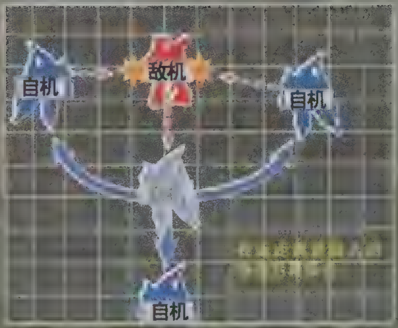
将敌机击倒后，敌机会处于短暂的无敌状态，必须待敌机起来后才能再进行攻击，此时，玩家可以选择从"地面"或"空中"再进行攻击，以下是两种攻击方法的简单介绍。

地面进攻

当敌机被击倒后，跟敌保持能够格斗攻击命中对手的距离(但不要太过接近)，如果敌机起身后马上进行攻击便是我方的机会，在这个场合玩家只要用STEP避过敌人的攻击，就能使用出格斗将它再次击倒。[illegible]

[illegible]

在敌机由倒地再起来的同时，玩家便可以开始飞行，尽量在敌机的头上徘徊，令对手的瞄准变得困难，接着在适当的距离进行射击便能成功命对手。不过在使用这方法时，也要留意自机也有可能会因为失去敌机的踪影而错失射击的机会，在掌握距离上比地面进行[illegible]。



各种数值分析和参考

[illegible]

包括所有新旧机体，持有盾的合共有14部之多，虽然没有指令可随心所欲拿起盾(重高达除外)，但对于减轻伤害会有一定程度的效用。当中每部机体盾的耐久度也有分别，大部份旧机体的盾为两截，每边各自存在耐久度，而以下便是各机体盾的耐久度。

[illegible] 70 [illegible]

根性补正攻击力·防御力

当机体被敌机攻击，耐久力低下至红色闪烁的状态时，部分的机体的攻击力或防御力会有所增加，在这里被称为根性的修正值。不同的机种，攻击力的修正比率也不尽相同，COST值越高的机体修正比率越高，Z高达、THE·O最大为25%，百式、卡布斯尼、汉布拉比最大为15%，而历奇戴亚斯、密亚罗、亚修玛最大为10%，然而，并不是所有的机体也存在攻击力修正值，上述的机体以外并没有此项优惠，此一点要注意，而幽谷与泰坦斯的机体的根性补正攻击力、防御力大概如下：

机体	攻击力补正	防御力补正
Z高达	最大约25%	○
百式	最大约25%	○
高达MK-II	最大约9%	○
SUPER GUNDAM	最大约9%	○
祖迪	最大约10%	×
密达斯	没有	×
历奇戴亚斯[illegible]	最大约10%	○
尼姆	没有	×
吉姆II	没有	×
THE-O	最大约25%	○
拜多迪	最大约25%	○
汉布拉比	最大约15%	○
卡布兰	最大约9%	○
密沙拿	最大约6%	×
亚修玛	最大约5%	○
卡布斯尼	最大约15%	○
玛沙拉尔	没有	×
卡邦迪β	没有	×
高达古(高达古[illegible])	没有	×

余下COST值、连胜修正

除了根性补正增加攻击力外，事实上还有余下COST值、连胜数的攻击力修正。当我方机体被击落，所剩下的COST值在300或以下时，机体的攻击力会有所增加。另外在对人战中，根据连胜数目，机体的攻击力也会有微量的增加，大约从10连胜开始此项攻击修正才会生效。

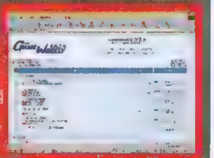
连续Damage计算方法

当两台机体向同一目标作连续攻击的场合，为了防止敌人受到过大伤害，会根据攻击的次数令伤害有减轻修正。假设以Z高达的激光枪作攻击，每一击的原来伤害是129点的场合，第二击会减至（78%）的100点、第三击变成（62%）的79点、第四击变成（30%）的39点、而最后的第五击变成（15%）的19点。

另外，如果在敌机倒地才追击、因自爆或被我方误射机体的激光命中时，所受的伤害均为原来的50%。

Z GUNDAM 网上对战伙伴召集

有兴趣讨论《幽谷对泰坦斯》中的各种技巧或者希望找寻同伴一起进行网上对战的话，请马上访问"http://gameweekly.no-ip.com"这网址留下芳名，希望可以一起并肩作战。



旧机再检阅

密沙娜

275(138)　宇宙/地上 500　盾×　变形○

密沙娜的攻击方式有点像前作的双面魔蟹，主要也是以STEP+射击来攻击对手。但由于密沙娜移动速度快，飞行能力也强，更能贯彻中距离狙击及一击脱离等战术，这些优点并不是双面魔蟹能够相比的。

密沙娜的主力武器是肩上的两支米加粒子炮，由于两支炮是同时发射的，破坏力及判定范围也比一般激光炮强。再加上这两支米加粒子炮的弹药填充速度极高，可以做到连发的效果，令其牵制能力大幅地提升。密沙娜的副武器是六发导弹，虽然追尾能力强，但弹速很缓慢，要命中敌人并非一件易事。而这导弹的最大缺点是只能攻击中、远距离的敌人，在近距离完全发挥不了作用，只有变成飞机时才有少许用途，其实不宜使用过多。虽然密沙娜在地面颇为难以使用，但在宇宙战时其出色的弹药填充速度，却令它足以成为宇宙战中的霸者，初学者不妨以这部机作为宇宙出击的机体。

阿修玛

375(138)　宇宙/地上 520　盾×　变形○

阿修玛最大的特点是拥有一支追尾及威力两方面能力都极强的大型米加粒子炮，加上其判定范围很宽，能够很容易地命中敌人。不过阿修玛的格斗能力异常地差，地面格斗的判定范围很短，而且也欠缺突进力，胡乱地使用只会自取其辱，唯独空中格斗的能力还算可以接受，所以即使敌机处于近距离时，最好还是以炮击为主。

事实上，阿修玛的大型米加粒子炮是它主要攻击途径，配合上灵活飞行技巧，可以给予对手极大的伤害。虽然比起Z高达所使用的HMR，大型米加粒子炮的性能仍略为逊色，但如果能在极近的距离攻击敌人，其命中率也是同样地高。尤其是在对手打算使用格斗时，假如玩家能够洞悉对手的行动，就能以大型米加粒子炮克敌制胜。总的来说，阿修玛最值得信懒的只有大型米加粒子以及其飞行能力，如何将这大长处发挥得淋漓尽致，便是使用这部机的最大课题。

高渣古

170(85)　宇宙/地上 440　盾○　变形×

高渣古是泰坦斯军中的低COST机体，其性能跟幽谷的尼姆相当。高渣古的配备有机关枪、激光枪和加农炮三种，而配备上加农炮后会变成高渣古CUSTOM，这部机体之前已跟大家介绍过，这次不再提了。在单对单时，机关枪的牵制能力很强，一边移动一边使用机关枪令对手难以接近。但要留意，机关枪必须连续着地命中敌人才令敌人硬直，在防御敌机从空中而来的格斗攻击时，未必能及时将其击倒。至于使用机关枪时的副武器是"挡格"，使用此招可以挡下敌机的格斗攻击，但对射击则无用武之地，所以不要胡乱地使用。

当使用激光枪为主武器时，高渣古会配备上导弹筒。此导弹筒的优点是追尾能力强，而且每一发导弹发射会有些微的间隔，用这时间差来对付快要着地的敌机十分有效。但由于使用导弹筒的硬直时间颇长，很容易受到敌人反击，这点要多加留意。

吉姆II

170(85)　宇宙/地上 420　盾○　变形×

对幽谷和泰坦斯的机体来说，吉姆II是COST值最低的机体，因此对其性能不可过于强求，尤其是移动速度较慢，当面对速度快的激光时，甚至向横移也未必有十足回避的把握，只能以飞行来解决此缺点。射击能力一般，完全没有诱导性，唯一的好处是发生时间比预期理想，如看准敌人降到地面或射击硬直等机会时攻击仍可命中。格斗能力方面，由于发生时间快的关系，即使是通常攻击也能进行追击。踏步攻击虽然快但攻击距离有限，很容易出现挥空现象。空中格斗发生时间快，再加上诱导性高，配合着地格斗使用成为尼姆II主力的攻击武器。而空中疾冲为向敌人方向的突进技，由于发生时间较慢和没有诱导性，所以要命中对手实在不易，不宜经常使用。

尼姆

200(100)　宇宙/地上 440　盾○　变形×

尼姆虽然是低COST的机体之一，不过以整体性能来说，尼姆不论是机动性和格斗能力都有出色的表现，移动速度较吉姆II快，突进力和逃走能力也较预期好。虽然对比高COST值的的机体如高达Mk-II来说是有点不足，但其具有高牵制性的格斗能力才是尼姆的最大优点，往往可以上前作出主动攻击，面对着较强的机体如高达Mk-II也不一定没有胜算。格斗能力方面，尼姆虽然没有甚么华丽的格斗技，但凭着扎实的招式反而令尼姆的格斗比预期实用。通常攻击和STEP格斗也是2段技，会踏上前进行斩击，只要距离准确命中对手的机会就很大。另外特殊格斗的横斩可令敌机蹲下来出现硬直，跟空中格斗、各种2段技可组成强力的连续技。而空中疾冲格斗的盾撞击出招快，对于空中牵制对手能发挥极大作用。

高达

2310(155)　宇宙/地上520　盾○　变形×

不愧是一年战争的最强机体，来到新世代能力并没有明显的退步，射击的速度快，诱导性高，配合多彩多姿的格斗能力，仍然有足够能力跟Z时代的机体比拼。今次高达的最大特点，莫过于是其COST值有所下降，由DX版的375点下降至今次的310点，因此能组合的机体变化更大，可以跟雷射大炮、陆战高达、甚至乎祖迪等中上的机体组配。高达的主武器分为三种，有攻击全面的激光枪，火力大的火箭炮和近距离用的大锤，三种武器整体的诱导性也在中上，只要看准机会来攻击问题不大。除了射击外，高达的格斗诱导范围高，只要敌人进入适当距离便应多使用。

钢加农

225(115)　宇宙/地上560　盾×　变形×

在前作中性能十分强劲的机体，经过七年岁月，整体性能明显地下降。由于在新作中，炮击后的硬直时间延长，令钢加农在发射长距离肩炮时，出现的硬直情况更为严重，在进行中距离战时，这种极长硬直情况会成为机体的致命伤。除了硬直时间外，钢加农的射击速度和空中格斗能力也已有被弱化，激光枪发射时的准备时间比前作更加长，以致命中率大幅下降，尤其面对懂得变形的机体时，很多时都是束手无策。至于前作颇为实用的空中格斗，在各款新形机面前也已经占不到任何优势，直接导致钢加农的实力被削弱。

综合以上的条件，钢加农比较适合作为中、远距离的狙击手，只要跟机体保持一定距离，就能够安全地进行炮击。不过必须准确地预算到敌机的动向，否则很难才能命中目标。

钢坦克

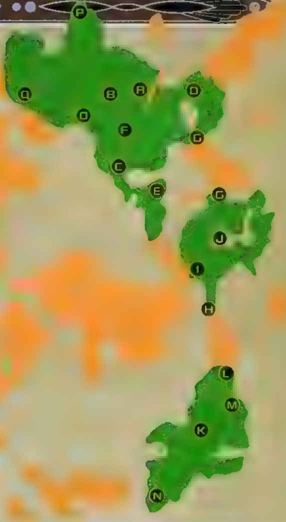
195(98)　宇宙/地上640　盾×　变形×

前作在宇宙堪称最强，地上牵制性不弱的钢坦克，在本作可谓被大幅弱化。首先是主要武器的加农炮射击，硬直时间变长之外，加农炮的速度和诱导性也有所弱化，除非趁着敌人不注意，否则要在远距离命中较难。另外，STEP的距离被减少之外，STEP后的硬直时间也非常严重，因此如不看准敌人攻击一刻才回避，往往出现STEP后仍被命中的问题。因此使用钢坦克时，跟同伴的合作性成为了最大的课题，如何跟同伴保持距离作战不被孤立，看准时机才进行射击非常重要。总的来说使用钢坦克难度提高不少，不再是以往那样只顾射击就能过关的机体。

●SCEI●11月27日发售●RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量49KB●价格6800日元
●http://www.playstation.jp/scej/title/code_f/●8M记忆卡 ,DUAL SHOCK 2

WILD ARMS~Alter Code:F
Text :MINAMOTO Design :SL

© Sony Computer Entertainment Inc



- A サーフ村
- B べリーゲイブ
- C アーデルハイド城下町
- D 记忆の遗迹
- E クラン修道院
- F リリティアの棺
- G マウンテンパス
- H 水の町ミラーマ
- I サンドリバー
- J 守护兽神殿
- K バスカー集落
- L 灵峰ゼノム山
- M 无限连环永久机关
- N O エルウのほこら
- P セントセントール
- Q ケイジングタワー

魔法作成

游戏里必须使用称为“クレストグラフ”的道具才可以学习各种类型的魔法，以下是魔法的合成及效果简介。

攻击魔法

名称	组合	价值	效果
クラッシュ	ジオ・ジオ	60	地属性单体攻击
ティスペル	ジオ・フレイ	40	消除敌单体使出的魔法效果
ライフドレイン	ジオ・ウィング	180	吸收敌单体 HP
スペクトル	ジオ・ミューズ	60	光属性单体攻击
デヴァスティト	フレイ・ジオ	120	无属性单体攻击
ファイア	フレイ・フレイ	60	火属性单体攻击
ダークネス	フレイ・ウィング	60	暗属性单体攻击
フラジャイル	フレイ・ミューズ	40	减低敌单体对物理攻击的防御能力
ブラビトン	ウィング・ジオ	100	目前 FP% 比例的损伤度化为 HP
ラッキーシュート	ウィング・フレイ	320	击落敌人身上的物品
ヴォルテック	ウィング・ウィング	60	风属性单体攻击
ライトニング	ウィング・ミューズ	60	雷属性单体攻击
スプレッド	ミューズ・ジオ	100	扩散形式无属性范围攻击
フィブルマインド	ミューズ・フレイ	40	减低敌单体对魔法攻击的防御能力
フリーズ	ミューズ・ウィング	60	冰属性单体攻击
ブレッシャー	ミューズ・ミューズ	60	水属性单体攻击

辅助魔法

名称	组合	价值	效果
シールド	ジオ・ジオ	100	展开缓和物理损害的屏障
リザレクション	ジオ・フレイ	500	一次自动治疗战斗不能状态
リタリエイション	ジオ・ウィング	120	一次物理攻击反射
プロテクロ	ジオ・ミューズ	100	展开缓和魔法损害的屏障
コマンオリプレイ	フレイ・ジオ	360	再次实行回合最后的指令
リインフォース	フレイ・フレイ	180	FP 的增加量上升
ホクスポクス	フレイ・ウィング	120	运势一时性上升
アナライズ	フレイ・ミューズ	20	调查敌单体部份战斗能力
リフレクト	ウィング・フレイ	120	魔法分类攻击反射
エスエープ	ウィング・ウィング	160	紧急脱离战斗模式
クイック	ウィング・ジオ	60	反应值上升
タービュランス	ウィング・ミューズ	100	回避值上升
リヴァイブ	ミューズ・ジオ	80	治疗战斗不能状态
パーマネンス	ミューズ・フレイ	100	魔法辅助效果的回合制无限延续
レストア	ミューズ・ウィング	180	治疗战斗不能以外的负面状态变化
ヒール	ミューズ・ミューズ	40	利用使用者的魔力来回复失去的 HP 值

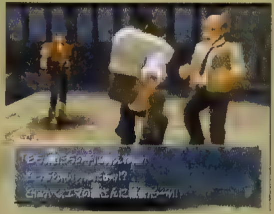
女科学家的委托

“亚达希特城”是一处相当繁盛的市镇，与“沙富村”的简朴完全不同。当路迪步入城下镇的时候，忽然有几名男子匆忙地从镇外走到来。

富利华(フリューワ)：“让开让开！”

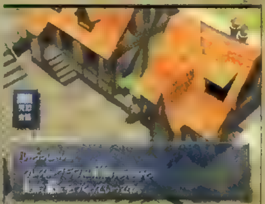
马德诺(マドロック)：“不得了不得了！工作中的发掘现场突然发生了意外！”

富利华：“我们已经无法处理呢！应该怎样做才好？总之先向‘艾玛(エマ)’姐姐报告吧！”



伤者：“不对，不对啊，两个人都错了……应该将受伤的我先带到医院去啊……”

几名男子匆匆离开后，路迪开始在镇内四处查看，首先在镇入口左边的“宿屋”门外发现一只“记录鸟”，而入口右边有一间细小的店铺，假如是懂得“纹章魔法”的人物，就可以利用称为“クレストグラフ”的道具来进行魔法制造，不过路迪对于魔法并不在行，所以这间店铺暂时起不了作用。接着进入右边第二间大屋内，与名叫“亚客特(アホット)”的男子谈话，可以进行“ARM”或“カートリッジ”的改造。



走入改造屋的地下室，与一位女性科学家谈话：“刚才镇上似乎发生骚动，究竟是什么事情呢？可否帮忙出外看看呢？似乎过份紧张吗？与自己无关的纠纷，其实不用理会呢。”

就在这时，刚才在镇上遇见的男子走到来：“不得了，姐姐！北面‘尼利迪亚(リリティア)之馆’发生了意外！”

女性科学家“呀……与自己有牵连的纠纷，却是不能袖手旁观呢……冷静些！先将状况说清楚吧！”

富利华：“地震的影响完全出乎意料，部份破损墙壁的对面，大概是魔兽的栖息的地方，工人受到魔兽的袭击，幸好没有生命的危险。”

了解情况后，女性科学家冷静地作出适当的安排：“将拥有战斗经验的工人组织起来，把魔兽驱逐吧！”

马德诺：“不行！即使工人有力气，但是要找出拥有跟魔兽战斗的经验者……而且魔兽的数目相当多！已经……不是我们能力可以应付的！”

女性科学家：“明白了！魔兽方面就交给我来处理吧！这样可以吧？你们全力进行遗迹修复工作方面吧！距离博览会举行日子余下时间不多，绝对希望让‘尼利迪亚’从1000年后苏醒过来！”

富利华：“明白了！”

男子走后女性科学者向路迪说：“正如你所见到的，我所指挥的发掘现场发生了一些麻烦事。你看来是一名少年‘候鸟’……从你单独上路而判断出来的，懂得战斗吗？将遗迹的魔兽消除，愿意帮忙吗？此刻发掘现场‘尼利迪亚之馆’快要让市民参观了，绝对不允许受损呢！任务成功后给你5000G作为报酬，条件不算太差吧？”(出现两个选择，不过最终也要选择答案1，接受委托。)

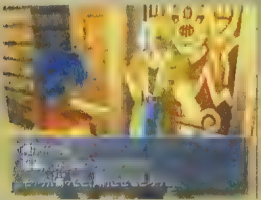
路迪一直怀疑引发地震的原因就是自己，所以这次的意外事件也应该负上一

定的责任，他将此事向女科学家说出后，女性科学家说：“什么都看成自己责任，虽然是值得欣赏，不过也可能是自满的表现。嗯，随便你怎样想，总之我们只会专注于我们的工作上。我是艾玛·希特菲露达(エマ·ヘットフィールド)，虽然是遗迹发掘的负责人，不过正职是 ARM MASTER……

机械才是我的专长。我先行一步了，请你随后赶来北面的发掘现场‘尼利迪亚之馆’。当然事前必须准备充足，因为‘尼利迪亚之馆’是极危险的遗迹。最好找寻同伴帮手，集合力量会比较容易应付，这样，在那处会合吧！”

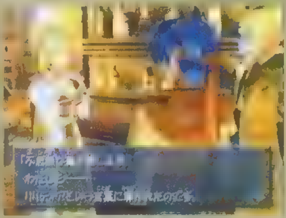
小队组成

接下来路迪依照艾玛的提议在镇上寻找同伴协助，城镇东北和西北方各有一条通道，分别连通往不同的场所，东北方是“博览会会场”，西北方是“亚达希特城”的皇城。路迪经西北方的通路来到皇城“谒见之间”，然后从左上、右上或中上方的出口进入城内部，在左边走廊上遇见一名形迹可疑的



男子札古，当他发觉路迪的出现时，神情非常惊慌：“虽然我站于门前，不过绝不是计划做什么坏事啊！咦，原来不是城堡里的人，差点被你吓死……啊，想不到是少年‘候鸟’，有什么话要讲，假如与财宝有关系的话不妨说来听听……”

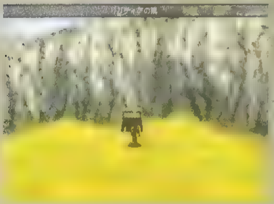
路迪将关于“尼利迪亚”的事情告知，札古对此大感兴趣：“什么！尼利迪亚吗？刚才是不是说过什么尼利迪亚！真好，我也有要事找尼利迪亚，所以才会走到这里来。我是札古，拍挡是风鼠‘肯巴’，即使你拒绝我们也会跟随同行。”



就这样，路迪结识了第一位同伴，接下来返回城下市镇，希望可以再找到更多的同伴加入。在宿屋之内遇上一名少女“丝莉亚”，她主动与路迪谈话：“请问你是否准备前去‘尼利迪亚之馆’呢？感觉到一种不可思议的缘份，我也是受到‘尼利迪亚’这名字引领着。如果你们打算去‘尼利迪亚之馆’的话，请让我一起同行。我是丝莉亚。凭借将纹章写上‘Crest graph(クレストグラフ)’之内，懂得使出各种各样的纹章魔法。刚好现在身上带有‘Crest graph’，前去宿屋对面的“魔法公会(マジックギルド)”，就可以进行魔法编集呢。携带的魔法越多，面对各种局面时的作用就会越大的。”

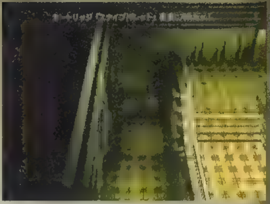
发掘现场魔兽退治

让丝莉亚加入后，走到宿屋对面的“魔法公会”，由于现在成员中有一位懂得“纹章魔法”，因此可以进行“攻击”或“辅助”魔法的编集。准备好一切后，离开“亚达希特城”后朝向正北方搜索，在山脚位置顺利找到目的地“尼利迪



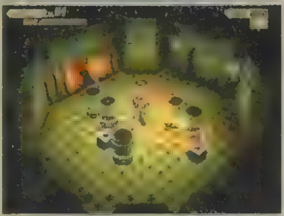
亚之馆”。发掘现场集结了众多工作人员，从正中央的门口可进入遗迹的内部，不过在此之前首先到东面的小房间与艾玛会面。

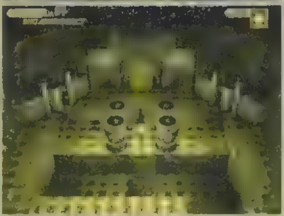
与艾玛交谈时，被问及是否已准备妥当，连续选择三次回答“2.なだ，万端とは言えない。”，艾玛最后决定陪伴路迪等人同行，不过条件是减少退治魔兽的报酬，从原本的5000G变成 1000G(由于遗迹里某部分收藏宝箱的房间必须借助艾玛的能力来打开，所以不妨让她加入)，为求行动上的方便，路迪决定答应艾玛的条件(1.条件を饮み，博士に同行すてもらう)。注意冒险中小队成员在4人或以上时，成员将被编成前列和后列的位置，基本上前列负责攻击，后列以本身 VIT 数值进行HP的回复，而战斗中可以自由转换前后列的成员位置。另外，战斗时假如后列成员没有参与，战后将不会获得经验值。



接下来返回最初遗迹入口位置，经中央北面的门口到达内部第一房间，沿着通道来到较低位置，发现两个颜色不同的宝箱，从其中一个箱内找到组成魔法的道具“クレストグラフ”，然后在运用路迪的“GOODS”摆放炸弹在另一宝箱旁，藉以爆炸的威力将箱子打开，从内里取得路迪特有攻击方法“CARTRIDGE(カートリッジ)”的“スナイブバレット”，发动时能够提升用者的反应速度和命中率。

艾玛博士的协力





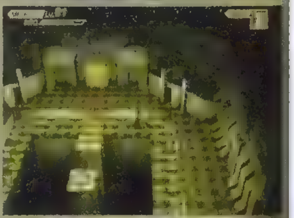
之后走入宝箱附近的出口，来到第二房间内阅读石板上的提示句子，然后将炸弹摆放在两个台座中间，爆炸威力能够同时触动台座的装置，令附近的石门打开。经过一条短短的通道后，抵达发掘现场的第三房间，这时看见一部巨型的起重机，似乎准备用来吊起一件相当重的东西。第三房间里有三个出口，正北面的大门被锁上，所以就算拉动门前的控制杆也起不了作用。

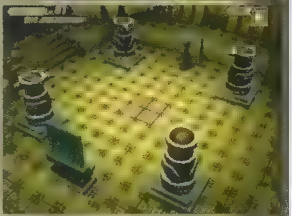
另外，房间东与西面也有一个出口，首先选择从东面进入，经过一条通道后来到细小的第四房间，站在中央位置使出丝莉亚的“GOODS”技能，将周围四个火台点燃起来，出口随即自动打开。踏入第五房间，假如队中成员没有艾玛的话，可以直接从上方的出口离开，相反，调查上方出口附近的机械，艾玛会出手协助启动装置令房中央的石门打开，从隐藏房间的宝箱内找到道具“Ex.FILE KEY(Ex.ファイル キー)”。

返回第五房间后经上方出口来到第六房间，首先走到下方把木箱移动，将它们排成一线当作桥梁。回到上方利用木箱制成的桥梁越过对面，从宝箱内取得称为“アルターパーツ”的道具，其用途是改造强化“ARM”。以木箱桥梁的方法到达对面四条石柱中间，踏上地面的按钮后，外出传来机械启动的声音，相信部分机关已成功解除。接着经原路离开，返回最初的第三房间上。

吞食能量魔兽出场

这次选择走入西面的门口，经过一条短短通道后，在第七房间发现地面上有两个按钮，先让札古站在其中一个按钮上，然后使用“GOODS”放出肯巴触碰另一个按钮，途中需要以控制杆改变肯巴的移动路线。来到第八房间，如果艾玛在队中的话可以启动上方的机械装置，使得隐藏房间的大门打开，拿取里面宝箱的物品。





接着由第八房间上方的出口进入第九房间，房中央有一个按钮，利用札古的“GOODS”技能方可启动，不过必须站在适当位置使用才有效，而该位置就是西面凸出的石板。留意房间内部分地面是会塌下来，要按着×键做出慢步的动作，逐步向前移动。成功触动按钮后外面又再传来机械活动的声音，接着从原路离开，再度返回第三房间之内。

房间正北面的大门上出现红和蓝的光点，拉动旁边的控制杆令大门打开。进入第十房间，依照发光石板的提示，转动圆形把手向左两次，令四枝石柱的凸出部份同样指向房中央，然后走到中央位置等待一会儿，不久巨大的石门便会打开，里面有一只超巨大的魔兽。

札古：“大概这遗迹里最厉害的就是这家伙了……”

肯巴：“似乎在吞噬遗迹内的能量！假

如不将这家伙解决，相信无法回复遗迹的动力供应！”

艾玛：“吸收中的能量，是电力呢……换句话说，弱点应该是水属性的攻击。”

丝莉亚：“小心点啊！要不然我们也会被它吃掉！”

BOSS BATTLE

巨人兵器重见天日

成功将魔兽消灭之后，一行人在邻接的房间内终于看见“尼利迪亚”的真面目。

艾玛：“这个就是，被封印在遗迹里的古文明遗产……‘GOLEM(ゴーレム)’。我们就是为了将这个GOLEM在古代文明博览会上展出，所以才会进行发掘工作。距离现在很久之前……法鲁佳亚被翠绿覆盖着，传说中的时代……为了跟世界侵略者魔族战斗而制造出来，你们没有听说过有关八部巨人兵器的传说吗？令世界变成荒野的炽烈战争结束后，GOLEM被封印在某处……然而随着‘候鸟’们的探索，其中几部巨人兵器已在各地的遗迹内发掘出来。我将那些遗迹的同样条件、构造等等集合起来，开始进行新GOLEM的发掘计划，也就是在这遗迹里的行动。”

听到艾玛的说话后，札古失望地说：“还以为在这里会找到我追求的‘绝对力量’……”

丝莉亚：“这么巨大的东西……怎样将它运送？莫非GOLEM自己行动吗？”

艾玛：“很可惜，GOLEM是无法起动的。至少，以我们现在的技术是办不到呢。因此……只有用较为原始的方法，将它运出这个遗迹之外。”

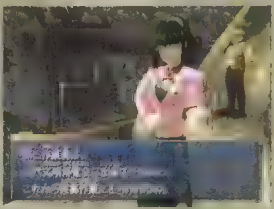
艾玛随即向工作人员下命令：“赶快准备吊起工作！这东西不容易受破坏，所以稍微粗野都不要紧！放胆去做吧！”

富利华：“明白了！”

马德诺：“终于要动手了！”

艾玛：“为了这个时刻，我已准备好新兵器呢……心情很紧张啊！”

利用巨大的吊臂把巨人兵器运送到地面上，眼见自己构思的计划如此成功，艾玛心情非常喜悦：“不愧是我设计出来的机械，虽然与原本的用途不同，依然表现出色，性能绝对可以保证呢！全靠你们和这部吊机，这孩子终于可以见到阳光了。对……这孩子名叫‘尼利迪亚’，以遗迹的名字来命名呢。从外观上来看，是否觉得它很可爱呢？虽然机能已完全停止，构造仍然很坚固，毕竟是作为兵器而制造出来呢。现在开始我和工作人员要着手古代文明博览会的展出工作……所以……支付报酬方面迟一点再说好吗？放心吧！绝对不会骗你们……这么可爱的孩子，怎能够置之不理呢，你们明白吗？”（假如早前没有让艾玛加入队中，发现尼利迪亚后需要返回遗迹入口东面的房间，向她报告当时状况。）



队伍解散

返回“亚达希特城”后，路迪等人说起关于“GOLEM”的事情。

丝莉亚：“……那GOLEM……尼利迪亚已无法活动呢？……应该不会造成危险吧。”

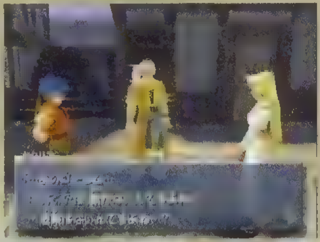
肯巴：“GOLEM完成兵器的任务后，封印之时不是已把起动的组件解除了吗？那位博士也这样说，机能肯定已经完全停止呢。”

丝莉亚还记得守护兽曾对她说过，法鲁佳亚上即将卷起战争，接着“钢之威胁”降临。如果说话中所指的并非“尼利迪亚”，究竟是什么呢……？

札古：“……那个博士呢……性格非常古怪……不会以为我们是免费替她工作吧？”

肯巴：“到了明天便会知道。我们能够看到这种珍贵的东西，也算是有一点价值呢。”

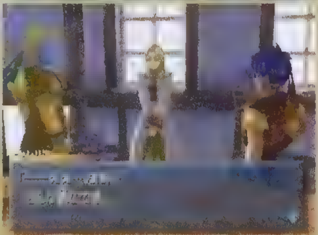
札古：“拿取报酬是明天……古代文明博览会的举行也在明天……过了明天后，我与拍挡会继续到其他遗迹探险，在此之前会留在城下镇内。”



丝莉亚：“难得能够结识……已经到了分离时刻吗？”

札古：“候鸟的工作不就是这样吗？孤独一人，过着流浪的生活。好了，今日到此为止，暂时返回宿屋休息一下，等待明天的博览会吧。”

在宿屋与店主谈话时，丝莉亚与路迪等人道别：“很抱歉，我……要回去了。”



札古：“你住在其他宿屋吗？还是……你根本就是住在这个城镇里？”

丝莉亚：“嗯……嘿，有种奇怪的感觉，我被‘尼利迪亚’这句话引领的原因……不知是否就此终结。但是，能够一起探索遗迹，那个，虽然不是很顺利……不过我总算能够帮得上大家，已经非常开心了……说不定将来已没有这种冒险的机会……然而今天的事情我一生也不会忘记。”

札古：“嗯……嗯嗯……感谢你”

丝莉亚：“明天我打算去博览会，可以的话希望再次一起……我……就是我，你们不用特别看待呢。”

札古：“突然感觉很反常，候鸟应该不会这样啊……”

肯巴：“她很有教养，有可能是某地方的公主呢！”

札古：“算了，我一向与别人的关系不太好呢……”

店主：“请问，先生是否租住房间呢？”

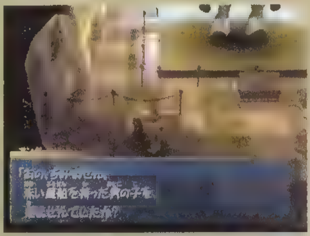
札古：“对不起对不起，忘记了，住宿费请分开两个人支付。”

画面来到丝莉亚的身上，她独自走入“亚达希特王城”之内……

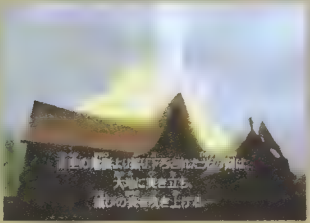
魔兽的突袭

第二天的早上，路迪和札古从城镇东北面的通道前往古代文明博览会的会场，在入口处遇上艾玛，交谈后终于得到魔物退治的报酬。博览会会场设计成一个圆形，无论进入左或右的门口，同样可以走遍整个场地。当来到展示“尼利迪亚”的房间时，碰上名叫“安德逊(アンダーソン)”的男子，他委托路迪等人找寻失散了的儿子，其特征是拿着红色的汽球。

答应安德逊的请求后，路迪等人开始在城镇各处搜索，来到城下市镇的魔法公会附近，终于发现拿着红色汽球的小孩“史比尼路(スピネル)”，上前与他谈话的时候，突然上空出现奇怪的异像，天空竟然裂开，接着从缺口中射出猛烈的强光，被光线击中的建筑物随即燃烧起来。眼见此情况，全城居民的情绪变得非常恐慌。不久，魔族骷髅兵从天而降，路迪和札古立即上前迎战，敌人大约只有52HP，轻易地已把它们消灭。



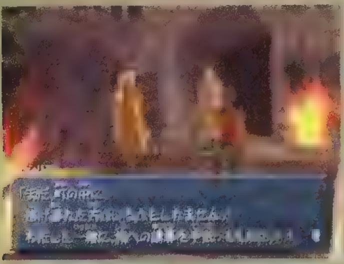
战斗过后，发觉城镇各处也在燃烧着，路迪等人向着西北方而行，来到通往王城的通道入口位置，看见丝莉亚独力与魔族兵战斗，路迪和札古马上出手协助。战斗结束后丝莉亚说：“亚达希特城的大门为了难民而开放！也许镇上还有被困的居民，请与我一起带领他们进城！”



札古：“你究竟……”

丝莉亚：“城门会在5分钟后完全封锁，在此之前先去救出居民，然后我们也要逃难啊！”

由谈话后开始计算，路迪等人返回城镇内找寻被困的居民，之后在5分钟时



限内进入“王城”里面。这时其实可以一个居民也不救，直接走入王城内，不过假如成功救出居民，以后从对方手上会得到一些道具物品，所以应尽力完成拯救行动。被困火海的居民共有6名，分别是“スピネル(位置：魔法公会前，取得道具：ポーションベリー)”、“ドミニク(位置：城镇入口的右边小巷，取得道具：リヴァイブフルーツ)”、“リサ(位置：城镇西面宿屋后巷的附近，取得道具：ラッキーカード)”、“コトリ(位置：魔法公会后巷，取得道具：ギヤラコロガシ)”、“町长ハワード(位置：城镇东北面博览会通道入口，取得道具：1ギミルコイン)”、“アンダーソン(位置：城镇北面教会入口旁边，取得道具：ちいさな花)”。

痛苦的决断

终于顺利把城镇上的居民救出，一行人赶紧在时限内进入王城之内。与此同时，魔族四天王之一的“彼撒斯古(ベルセルク)”带同魔族兵进城：“真是不中用！太过脆弱了吧！现在的人类完全令人失望，经过1000年后变成如此没出息？利用空间闸口进行的降下奇袭作战这么简单便完成，根本没有必要派我出场！唉，算了……我的力量无人能及，用来对付人类也有点浪费！喂！逃入王城里的人类留心聆听我的说话，要是不把“泪之碎片”交出，就会将这城镇彻底毁灭！”

这时一只魔族兵走来报告，听到后彼撒斯古非常愤怒：“GOLEM被配备中？能够起动吗？全部如同废物！不要讲出这种没有价值的报告！”彼撒斯古充满怒气地挥拳把魔族兵轰飞老远：“可恶，差点被吓倒……GOLEM的破坏人相当难应付……等等……这样可能会很有趣呢！GOLEM……曾经被称为法鲁佳亚的最强兵器，假如将它们带走的话……”

镜头回到路迪等人身上，身受重伤的“公王尤利奥斯(ユリウス)”说：“由于完全没有准备，突然而来的袭击令我受了重伤……城下的臣民都已顺利逃出吗？咳！可否替我叫丝莉亚到来？有些事情必须告诉她……”

丝莉亚到来后，公王尤利奥斯续说：“好好听着，丝莉亚……魔兽的袭击目标其实是你，不管什么情况下，也不可以向敌人屈服……”

丝莉亚：“是我？为什么啊？什么原因要袭击我……”

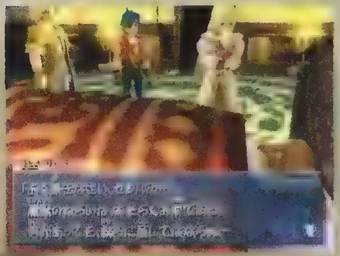
这时一名士兵前来报告：“破坏城镇的魔兽提出了要求！”

公王：“继续说吧。”

士兵：“是！作为中止直接侵略王城的交换条件，就要把泪之碎片交出……应该怎样做好？”

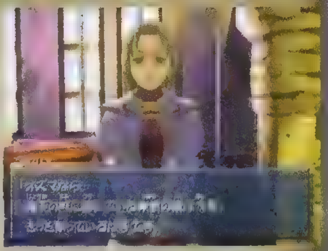
丝莉亚：“将泪之碎片？泪之碎片是母亲的遗物，而且……但是，此刻城内各人纷纷逃难，性命攸关，不能置之不理呢。”

经过考虑后丝莉亚下了决定：“明白了……我会将泪之碎片交出。”



公王：“不可以！这样做绝对不可以！丝莉亚啊……泪之碎片是我国代代相传之物，并不是普通的水晶。人类……进而牵连整个法鲁佳亚大地，一种进行秘法时使用的物品，换句话说是一条‘锁匙’。持有这物件的资格者，是能够感受守护兽意志的少女，也就是巫女！影响世界命运的‘锁匙’，绝对不能落入魔兽的手中，即使付出更大的牺牲！”

丝莉亚：“虽然如此，但是继续这样下去……将会导致更多不必要的血泪、悲伤及生命会失去……”



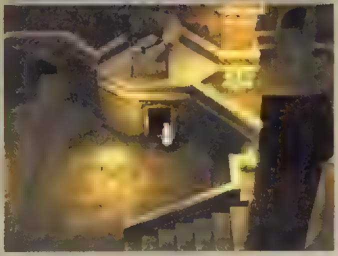
公王：“希望你明白，丝莉亚……人生在世，有时要立下痛苦的决定！正如不管外间发生任何事，你也不能走出自己的房间，一直等待适合的时机。”

丝莉亚：“虽然父亲吩咐行事要谨慎，不过眼睁睁看着无辜的人们受苦，始终觉得不对。假如是奥斯曼(オズマ)……必定知道连接城下市镇的秘密通道。我年幼时因厌倦王城的生活而大哭起来，他曾经利用秘密通道将我带出城外。将泪之碎片交出吧……这是我应做的事情。你们愿意借出力量给我吗？”

札古：“这次突然的袭击……我大概已经猜到对方是什么来历。是否将宝物交出与我无关，不过我有要事找它们，在此之前可以出手相助吧。”

丝莉亚：“明白了……”

逃出王城

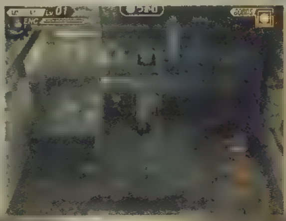


一行人离开丝莉亚的房间，发觉城内各处也有士兵看守着，要顺利找到奥斯曼并不容易。路迪等人首先走入丝莉亚房间正对面的出口，在狭窄平台上摆放着一个石像，将它拉开后可以从缺口位置跳落下层。之后从旁边的楼梯来到“谒见之间”，王座附近有两名士兵，使用札古的“GOODS”技能将肯巴放在士兵们的视线范围内，利用引开士兵注意的一瞬间走到东面楼梯，沿着梯级而上，来到王城内部的另一边。

接下来进入东面的通道，在末端的房间内发现早前获救的市民全部在这里，分别与各人谈话后可以得到道具物品。另外，房中有一名穿着盔甲的士兵，此人其实就是路迪等人找寻的奥斯曼，以丝莉亚身份上前与他谈话，请求对方将秘密通道的位置告知，最后成功知道秘密通道入口，就在“谒见之间”后面楼梯通往的大堂上，东面马像下刻有剑图案的台座，只要在该位置使用EVETN ITEM“盾之徽章”，入口就会随即出现。

到达“亚达希特城地下通道”的第一房间，这里没有什么特别，可以从南面的出口进入第二房间，利用路迪的炸弹把阻塞通道的木箱，顺利进入第三房间。这房间的上方设有铁丝网，只要站在铁丝网下方按○键，就可以抓紧网底，按×键会放手跌下，假如在铁网边缘按○键，角色会翻身攀登网上。由于前方没有通道可走，路迪等人只有利用铁丝网移动，进入西面的门口。

来到第四房间，沿着狭窄的石桥向前走，在末端攀登铁网，然后从上方的出口直达第二房间上层的石桥。穿过石桥后进入第五房间，攀登铁丝网后走到另一边，然后跳落下方的小石桥上，最终由西南方楼梯下的出口离开。此时应该身处第三房间的另一边，走入东南面的第六房间，首先从宝箱内取得EVENT ITEM“四人之魔女 第二章”，然后转动房中的圆形把手，令外面房间的水位升高。由于第三房间的水位升高了，木板升起变成一条小桥，这样就能成功到达对面的位置。接着经唯一的出口离开，把阻塞通道的木箱炸毁，一直沿着楼梯而上，来到第七房间后，爬上墙壁的铁梯，路迪等人终于顺利走到城下市镇之内。



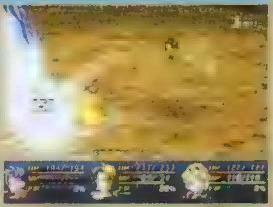
ORIGINAL[オリジナル]

所谓“ORIGINAL”，就是各人物特有的攻击方法，例如路迪的“カートリッジ”、札古的“早击ち”等等，以下逐一为大家介绍。

路迪“カートリッジ”

使用装入特殊弹丸的弹匣，用ARM将子弹发射出去。在游戏初段路迪只携带称为“ブーステッドシェル”的特殊弹丸，效果是发挥出一倍以上的威力。另外，透过改造ARM的过程，可以将“カートリッジ”的装弹数量增加，不过每次改造必须使用道具“アルターパート”。

札古“早击ち”

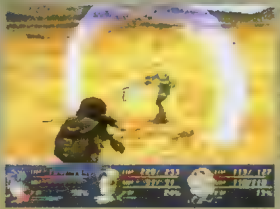


发动时消耗MP值，配合各种剑技一并使用，产生出效果更强的攻击。在最初札古懂得使用的技是“スピードファング”，效果是以高速斩杀敌人，威力相当强大。每当札古使用“早击ち”的技，熟练度便会逐渐增加，而受到熟练度的影响，所消耗的MP值则会相应减少。

丝莉亚“クレストソーサー”

消耗MP值来使出纹章魔法，攻击以外还可以进行回复或辅助，而丝莉亚最初懂得的魔法是“ファイア”和“ヒール”。某些城镇内设有“魔法公会”，在该处使用道具“クレストグラフ”就可以制造出新的纹章魔法。由于丝莉亚的物理攻击力非常低，所以运用“ORIGINAL”来攻击，效果会更加理想。

FORCE ABILITY[フォースアビリティ]



“FORCE ABILITY”是一种消耗FP值，以特殊能力发动的攻击。每个角色也有不同的“FORCE ABILITY”，而所需的FP值也各异，以下是各人物的特殊能力介绍。

路迪“ロックオン”

令ARM的命中率达到100%的效果，当ARM的命中率低，或者遇上回避率较高的敌人时，这种特殊能力便大派用场。

札古“アクセラレイター”

使用此特殊能力后，下一回合开始时必定成为最早出招的成员。此特殊能力的效果并不局限于攻击方面，假如其他成员受敌人攻击而变成战斗不能状态，利用札古的“アクセラレイター”可以及早替他们进行回复。

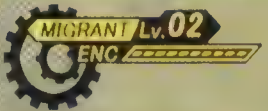
丝莉亚“マテリアル”

使用守护兽的化身“マーディアム”，令守护兽变成实体化向敌人攻击，效果随着マーディアム的不同而各异。当丝莉亚得到新的“マーディアム”，攻击力也会同时提升。

SKILL[スキル]

玩者可以替各人物装上或解除身上的SKILL ITEM，SKILL ITEM能够产生多种效果，不过装备者的PS值必须达到该SKILL ITEM的既定PS值，否则无法装备上。

MIGRANT LEVEL



按照持有PARTY ITEM“マイグランとバッチ”数目而表示的LEVEL，随着LEVEL的提升，ENC的消耗量会稍减。

抢夺最强兵器

从地下通道返回市镇上，接着走出房屋后小巷来到中央位置，终于遇上入侵者的头目彼撒斯古：“等了很久呢，终于愿意交出泪之碎片吧？”

丝莉亚：“如果将泪之碎片交出，你能够保证这市镇居民的平安吗？”

彼撒斯古：“放心，我本身也很忙，不想在此耽误时间。”

丝莉亚：“这样，大家的性命……”

彼撒斯古：“啊，好了，任务完成我也很高兴，今天就宽恕这城镇的居民吧。”接着向身边的骷髅兵下命令：“闸口打开后马上撤军！当然，照常要拿走一些物品！赶快吧！”

“等等！”札古突然高声呼喝：“我的事情……还未完结呢！”

彼撒斯古：“喔？什么事？”

札古：“我并不是这里的居民。”

彼撒斯古：“换言之……没必要保障你的性命安全吧？”

札古：“你是否传说中那个时代的侵略者……魔族吗？”

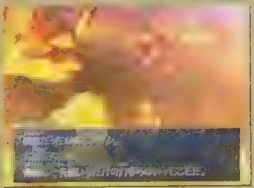
彼撒斯古：“对！不过即使知道我是魔族又如何？凭你可以做什么？”

札古忽然举起手中长剑：“报仇！为了此原因我才活到今天！”

彼撒斯古：“不知死活的人，想来逗我高兴，好吧，虽然时间不多也应酬你

一下。”

丝莉亚紧张地说：“对手是传说的魔族……独自向它挑战未免太过轻率吧！”然而激战随即爆发。



激战过后路迪等人结果全部败阵，彼撒斯古讥笑地说：“真遗憾呢，人类，你们连向我报仇的能力也没有。而且，已经没有时间跟你们玩耍了，遗憾中的遗憾吧？哈哈哈！”这时天空上的缺口逐渐缩小。“复仇也好什么也好，日后你们变强时再来找我吧！无论如何也应带些手信回去吧，那些无用的东西我们要接收了……那么，再见吧。”究竟彼撒斯古准备拿走什么？答案很快已知道，彼撒斯古离去后不久，突然从天上射下巨大光柱击中博览会会场，随即发生猛烈的爆炸。

丝莉亚：“博览会的会场？啊……呀呀呀呀！”

札古：“那家伙们……打算连GOLEM也……”

仰望天空上，众多原先放置在博览会会场内的巨人兵器“GOLEM”，现在已逐一被魔族人拿走，刚才彼撒斯古所讲的手信，相信就是它们了。

BOSS BATTLE

[illegible]

公主的决心

一切安定下来后，丝莉亚回到城中探望父亲的情况：“对不起，父亲……我没有依照你的吩咐，而是将泪之碎片交给了魔族……”。

公王：“事到如今，一切已成定局……不需要责怪自己……不过……那家伙必定把泪之碎片用于可怕的事情上，因此，必须设法……”

丝莉亚：“不要触动伤势，父亲……请不要再说……全部是我的责任，一定会把泪之碎片取回。请放心吧……”

听到丝莉亚的说话后，国务大臣“约翰（ヨハン）”大为紧张：“公主打算将泪之碎片取回？绝对不可以！夺还的工作应该交给骑士团来办！”

丝莉亚坚决地说：“我已经决定了。对于亚达希特城的重建，国库开放及骑士团同样是不可欠缺。泪之碎片的事交给他们处理是不行的。因此，如果由我去办……身为公主的我，早已背负取回泪之碎片的使命。”

约翰：“公主……”

丝莉亚：“不用担心，约翰……谁也不是孤独一人，我也有值得信赖的同伴。只要他们借出力量给我，就肯定定能够将泪之碎片夺回。”

接着丝莉亚走到路迪等人的面前：“路迪、札古，请你们将力量借给我。为了法鲁佳亚，请求你们协助从魔族手上取回泪之碎片。”

札古：“明白你的意思，公主。”

丝莉亚：“那么……”

札古：“一来路迪那家伙似乎也赞成，二来是关于追寻魔族人的事，我早已有此打算呢。不过……公主其实无须同行。今后的事情，并不是王族的游乐。”

丝莉亚：“怎么可以这样说？我没有这样想……”

札古：“如果最初知道你是‘公主’，我不会跟你一起合作行动。王族这种东西，我是不会相信的！至今一直是这样，而往后也不会改变！其实从城中各人的态度已经可以推测得到，然而始终想你亲口讲出身世呢……隐藏身份旅行吗？看来相当有趣吧。不要与我扯上关系！”

眼见公主被羞辱，大臣约翰再也按捺不住：“说话不要太过份！候鸟！”

丝莉亚：“不要紧，约翰。很抱歉一直没有说出来。因为一旦知道我是亚达希特的公主，所有人的态度会变得疏远，时常令我感到很寂寞，所以……但是，我对法鲁佳亚的关心，绝对不是伪装出来。究竟要怎样做，才可以令你们明白呢？”

公王迷糊的状态下说：“咳咳，丝莉亚……令法鲁佳亚……”

丝莉亚伸手向着札古说：“将剑……请将你的剑借给我。”

札古：“虽然不知你想干什么，但公主是不能用剑的，算了吧。”

丝莉亚坚持地说：“请把你的剑借给我！”

札古最终将配剑借出：“意想不到这么重吧……剑的重量就是它所背负宿命的重量。怎么看公主也太勉强吧，还是将剑交还……公主是无法使用的。”

丝莉亚全不理会札古的说话，用力把剑拔出，随即把头上的长发割断，此举令场内各人大为震惊。

丝莉亚：“过去的我已被你的剑斩断……非常感谢你。剑士啊，亚达希特的公主丝莉亚·尼尔·亚达希特，重新向你们请求。为亚达希特而努力，取回这柄剑，借出你们的力量。”

札古：“公主……你的决心是认真的？将来不能反悔呢……”

就在这时，公王的伤势出现恶化，结果只能说出最后的一句话：“要变得坚强啊，丝莉亚……以更多的爱去包容一切……”

公王的死令整个房间的气氛变得极为沉重，接下来国务大臣约翰着手准备公王及国民牺牲者的丧礼，侥幸生还者此刻能够做的就只有这事情。

同伴集合

袭击事件的一星期后……

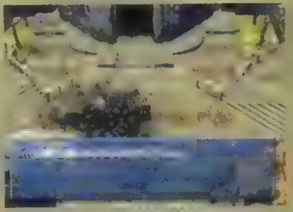
札古：“探索了尼利迪亚之棺，我们三人再次一起追寻魔族下落……虽然我并不是相信命运的人，不过总觉得被命运安排着……路迪，最终变成同行的结果，你没有什么问题吗？”

路迪轻轻点了头。

肯巴：“吃亏的品性也好，贪图利益的品性也好……你是个相当古怪的人。”

札古：“除此之外，你很关心公主吧？国葬和被害者的救济措施……这个星期要处理的事情非常多，借此把悲哀忘却……但是，也不可以这样说……去迎接公主吧！今后我们要做的事其实仍然很多。”

路迪等人走出房间时，士兵告知大臣约翰有事跟他们商量，于是二人便先行前往“谒见之间”。交谈时约翰谈及有关守护兽与巫女的事情，他提议路迪等人前去“守护兽神殿”，让公主丝莉亚能够真正获得守护兽的力量。会面结束后，路迪等人离开王城返回城下市镇，看见四周的建筑物已遭受严重的破坏，途中与镇长谈话时，得知复兴亚达希特城需要多达600000G的巨额资金……



走入城镇北面的“圣堂”，丝莉亚此刻正在诚心向神灵祷告：“嗯，把头发修剪了……是不是很古怪呢？换上轻便的装束，是不是也很古怪呢？”

肯巴：“嗯嗯……不是很合适吗？”

丝莉亚：“已经没有问题了。再哭也无法改变什么，无法做到什么……雨后一定会出现彩虹……那是绝对，绝对的。要变得坚强，相信自己，今天办不到的事，明天要努力做到……绝对，绝对要……幼小时只懂哭泣的我，母亲曾这样教导。我要变得更强，希望能够变得更强。所以一起……”

肯巴：“那种事不用说呢。”

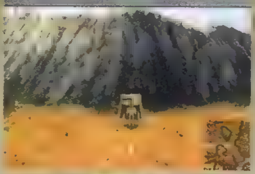
札古：“我们到来是邀请公主成为同伴的，想不到会听到如此坚决的问候。”

丝莉亚：“那么，我……”

札古：“感激的说话留在旅途完结时再讲。起程吧，公主，我们的时间不多了。”

丝莉亚：“知道！父亲、母亲，当我变得更强后一定会回来。所以，父亲和母亲，请在这里等待我回来的一天……”

寻找守护兽之旅



若要到达"守护兽神殿"，必须经过位于"亚达希特城"东面的"MOUNTAIN PASS(マウンテンパス)"。一行人走到市镇之外，发觉已经可以使用称为"フィールドビュワー"的道具，只要按下SELECT键便会发动，随即画面上出现地面显示，而接连按动SELECT键的话，地图会切换三种不同的变化"周边地图"、"世界地图"、"扩大地图"。接着向着东面前行，在一处山脚位置轻易找到"MOUNTAIN PASS"的入口。

进入山洞之后一直往前走，不久会发觉某些位置的地面会伸出奇怪的触须，碰上时会受到些微的损伤。而解决的办法就是将触须旁边的石头毁灭，可以使用路迪的炸弹或拿起木箱抛向石头。来到第三个山洞内，会发现一柄被光芒包围的剑，以札古身份上前调查后会学懂新的"早击ち"技"ストライクバディ"，配合"アクセラレイター"一起使用的话，能够让攻击的范围扩大。

在山洞内进行探索的期间，留意某些特定位置的墙壁上会有裂痕，只要利用路迪的炸弹，就可以将洞口炸开，里面大多数摆放着宝箱。继续往前走，在经过高处的小石桥后来到面积较广的山洞，以木箱击毁石头令触须清除，取得宝箱的道具后从唯一的出路离开。好不容易终于走出了"MOUNTAIN PASS"，接着一直往南面进发，不久便抵达名叫"水之城米拿玛(ミラーマ)(位置=X：21042，Y：10981)"的地方。

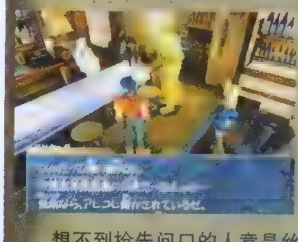
进城后首先走入西面第一间屋子里，与屋内的小女孩"珊迪(サティ)"谈话后得知对方遗失了一个乌龟毛公仔，由于女孩父亲曾说乌龟可能已返回西北方的流沙河，于是请求路迪帮忙将毛公仔找回。看见小女孩的悲伤面容，于是路迪便一口答应了。在城内整理好一切装备后，随即起程向着西北面搜索，很快已在一处山脚位置发现名叫"辛特力巴(サンドリバー)"的地方，相信这里就是女孩珊迪所讲的流沙河地带。

沿着单一的路线而行，很快发现一个需要用炸弹来开启的宝箱，从里面找到路迪的新"GOODS"技能"ディテクラ"，用途是找寻身边附近的隐藏通道或机关。其后由于现阶段无法继续前进，一行人只好从原路折返"水之城米拿玛"。再次来到珊迪的家中，利用路迪新学懂的"GOODS"技能在房间内搜索，想不到在其中一张床上发现遗失的乌龟毛公仔，将它交还给珊迪，交谈时得知毛公仔是酒场老板的父亲送给珊迪，而老板的父亲原来是守护兽神殿的司祭，路迪等人心想从此人口中有可能打听到重要的情报，于是马上到酒场去。

神殿位置确认

来到城中北面的酒场内，随即向店主"蒙达古(モンターグ)"询问守护兽神殿的消息。

蒙达古："守护兽神殿吗？现在很难得有人问这种事……相信我能够帮助你们。我父亲是守护兽神殿的最后一位司祭……因此经常被问起有关传说的事情。然而……父亲虽然是司祭，我却是酒场的店主。抱歉，可以等一等吗？"



札古："那么，在等候期间能否拿一些饭菜来？"

蒙达古："已经准备特别款待你们。你们专程到来探访我父亲，是非常难得的客人呢！"

肯巴："虽然很高兴，不过假如以高级的料理招待，似乎有点过份呢。那么，应该挑选什么菜色？"

想不到抢先问口的人竟是丝莉亚："就要一份6人用的炒面，要多面多汁……麻烦你了。"

蒙达古："小姐……就算将'老鼠'朋友当作一人来计算，加起来数目仍然不对呢！算了吧，不要紧……反正只有这次，免费招待你们吧！"

吃完饭后，肯巴说出一些过去发生的事："开战初期的敌我兵力比例是6：3.5，我军部队采取电击作战，虽然兵力较少，不过也成功将敌部队驱逐……"

札古："驱逐的同时，敌方竟然出现预算以外的增援部队，一时之间，我军前线部队出现动摇，而当时我军阵中，出现一名气势勇猛的勇者。将战略级的不利，以火力、速度等战术级的优势来推翻，成功把敌增援部队击破……"

肯巴："还有，面对敌军残余兵力，更亲自编成追击部队把对方彻底扫除。在那种残酷的彻底攻击下，令同行的兵士也觉得害怕，之后听闻此事的人也有一种心寒感觉……"

札古："嘿，好了，吃饭时不该说战争的恐怖之处的。"

肯巴："顺带一提，增援部队是海军呢？"

丝莉亚："我从未想过如此……在古兰修道院，大家也是普通地进食，没想如此畅所欲言……使用纹章魔法时，消耗了大量体内的能量，所以肚子感觉空空的！而且，我……其实非常喜欢炒面的。除了味道好，那种气氛是最喜欢的。修道院各人一起炮制，吃过后初次体会到吃饭的乐趣。在此之前一直是单独吃饭……在王城里，即使与众人一起吃饭，大家也不会把我看成'我'，只知我是亚达希特的公主。不是'我'，只是被当作别人看待的寂寞用膳，无需'我'存在的悲伤用膳。但是，大家喜爱的人是公主'丝莉亚'。真正的我对任何人也不重要。我为了尽公主的本分……将泪之碎片……满足各人对公主的期望……"

肯巴："呀，喂……"

丝莉亚的一番说话令场内的气氛沉寂下来，就在此时酒场店主出现："终于有空闲的时间了，刚才你们问起守护兽神殿的事情吗？啊，打扰了你们吗？"

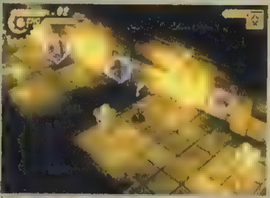
札古："不是，没有问题。那么，现在能否说出关于守护兽神殿的事情？"

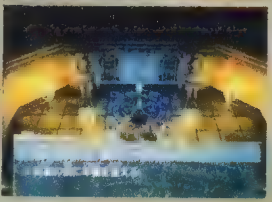
蒙达古："请放心。首先，神殿的位置……守护兽神殿位于'水之城米拿玛'的北面，建于森林后的湖畔。虽然传闻中有颇多近似的地方，不过根据你们候鸟打听得来的消息，相信不会错……实际上，只准我父亲等司祭进入的祭祀场，据说就在神殿之内。或者父亲希望我继承司祭的职务，所以小时候已听过有关进入该处的秘密……现在告诉你们吧！一直记录在便条上……当时钟指向3时半，大门会打开，进入祭祀场的通道便出现……我父亲曾经这样说过，对你们有帮助吗？"

札古："已经有很大的帮助。"

蒙达古："不是逗我开心吧！能够帮助别人，感觉真好呢！特别优惠你们，今天免费住宿吧。"

守护兽的试练





既然已找到有关守护兽神殿的资料，路迪等人准备好所需物品后便离开"水之城米拿玛"。一行人依照酒场店主的指示，向着北面的森林进发，其后穿越森林来到湖畔位置，成功发现守护兽神殿的入口(位置=X：21488，Y：13922)。进入神殿的第一房间，左上方的门户被封上，暂时无法进入。首先走到正面的大钟前，转动两旁的圆形把手，使得时间变成3时半，成功的话装置被启动，右上方的入口会自动打开。

进入第二房间，这里是一条长长的走廊，利用路迪的"GOODS"进行调查，发觉走廊分别连接着三个门口，进入西面两个入口可拿取一些道具物品。之后从最东面的门口进入，在第三房间取得宝箱物品后继续前行，在摆放石像的第四房间内使用路迪的"GOODS"调查，发现西、北两面也有隐藏出口，北面是通往拿取宝箱物品的房间，西面才是正确的前行路线。

来到第五房间后拿取宝箱物品及"白、橙GEM"，然后进入唯一的出口。第六房间也摆放着一个石像，使用路迪的"GOODS"展开调查，西和北面也有门口出现，西面是拿取宝箱物品，北面才是正确的方向。来到最大面积的第七房间，踏在北面的蓝色光圈内，丝莉亚随即感应到身上水之守护兽"Stoldark(シトウルダーク)"的说话，大意是"寻求守护兽力量的人……必须显示与我们匹配的力量，接受我们的挑战吧！"(接受挑战的话选择1的答案)。决定接受守护兽的挑战后，依

次序跟地、火、风的守护兽战斗，不过战斗分别由三名成员单独进行，可自由选择对手。顺带一提，战斗前各人也要路过一段迷宫，而选择战斗对象不会影响迷宫的路线。

BOSS BATTLE

路迪的挑战

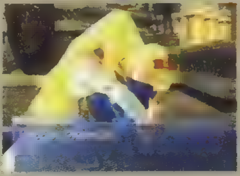
首先是路迪向守护兽的挑战，在第一房间内分别在四个台座旁边放置炸弹，将它们全部破坏后出口便会打开。第二房间内只有两个台座，把它们炸毁后前方的石墙会降下，必须尽快越过该位置，否则石墙有机会回复原状。第三房间内有四个台座，把它们破坏后出口就会打开，不过留意这些台座能够自动修复，因此必须接近同时间把它们炸毁。方法其实很简单，虽然房间中央被缺口阻隔开，只要依次序从左上或右上开始，向下绕圈放置炸弹，相信轻易成功解除此机关。最后踏在地面蓝色发出光芒的圆形图案，正式开始与守护兽的单对单战斗。挑战过后，路迪被带往一处神秘的地方，他遇上“沙富村”的小孩子东尼，接着一幕幕被村民误解的场面又再重现，路迪最终选择逃避……。

札古的挑战

札古向守护兽的挑战，在第一房间内地面有两个按钮，札古自己站在其中一个按钮上，而另一个按钮用“GOODS”放出肯巴来启动，完成后出口自动打开。第二房间同样有两个按钮，札古首先站在北面的按钮上，然后向西面的按钮使用“GOODS”，轻易地将机关解除。第三房间的情况比较复杂，先移动房中的两个箱子放在西面两平台之间造成桥梁，然后启动西边的按钮。接着再移动两个箱子，参照附图的摆放位置，就可以利用“GOODS”启动另一个按钮。经过与守护兽的战斗后，札古也被带到神秘的空间，他的面前出现自己的分身，双方随即交战起来，最后札古以魔剑将对方解决，然而得到了这种“绝对力量”后，他是否就可以将过去的一切忘记？接下来出现几名神秘人物，他们对札古的过去非常清楚，知道札古曾在战争中逃去，不顾同伴们的生死。

丝莉亚的挑战

丝莉亚对守护兽的挑战，第一房间的中央是一个空洞，不过只要丝莉亚使用“GOODS”点燃火台后，前进的路线就会出现。点燃两个火台后，经北面的出口来到第二房间，这里的情况跟第一房间一样，逐一点燃火台后路线便会出现，不过这次要点燃的火台共有三个，同时留意火台的火熄灭后，路线会再度消失。第三房间的通过方法与之前相同，只不过火台的数目增加到四个。来到北面的发光圆形图案，接着要通过与守护兽的单独对战，而在交战结束后丝莉亚被带往一处熟悉的地方“亚达希特城”。随后丝莉亚听到城中各人对她的评论，最后得到另一名丝莉亚的安慰，心情终于平静下来。



巫女与战士的使命

路迪等人终于各自完成了守护兽的挑战，这时又再传来神秘的声音：“获得Stoldark确认的巫女……以及受巫女引领到来的战士，只拥有这种程度的内心吗？

丝莉亚：“守护兽，要我们应付的试练……我们已经通过了吗？”

守护兽：“世界的衰退，也就是人类内心的衰退……最终……这种人能够利用我们的力量……改变世界的命运吗……”

札古：“不要再任意地说话，我已向守护兽展示出力量，还有什么不服！

守护兽：“但是，我们存在的力量，支配世界的力量大部份已失去的现在……只能依靠着软弱的心灵……”

丝莉亚：“直接传入心里的守护兽的声音……传给我的并非只是声音……这是……心愿？守护兽的心愿跟随声音传入我的心里……这些心愿……愤怒、叹息……还有失意和灰心，全部藏于我心内。”

札古：“无聊的说话使人非常厌倦！如果不认同我的实力，那么就继续考验直到认定为止吧！”

守护兽：“直到最后仍然虚张声势。得不到便怒吼起来。这就是软弱内心的证明，没有察觉到吗？巫女与战士的内心同样脆弱……如此的内心是无法抵抗现在苏醒过来的魔族威胁……不过，现在我们没有跟魔族抗衡的力量和策略，法鲁佳亚的命运将到尽头……”

札古：“等等！这样离去你知道会变成怎样吗！”

守护兽：“已可推断出情况……现在的人类没有战斗力与魔族对抗……没有战斗力又怎能守护法鲁佳亚……怎能将泪之碎片取回……！”

丝莉亚：“泪之碎片！？怎会知道的……”

守护兽：“即使不说出口，我们守护兽也会知道……我们能够感应得到……泪之碎片的光芒，也就是这星球跳动着的，连系着生命与星球的光芒……泪之碎片就等于星的生命……现在已落在魔族的手上，换言之已经掌握了法鲁佳亚的生命……”

丝莉亚：“要不然……魔族是为了毁灭这星球的生命，所以才把泪之碎片拿去？”

守护兽：“某程度上是这种意思……魔族的真意，它们的目的……其实是打算利用泪之碎片释放出的生命波动，令到某个生命体复活……那个生命体名叫‘麦撒（マザー）’……从魔族的出现，已掌管世界的终结……”

札古：“麦撒……那家伙就是对方的首领吧！”

守护兽：“巫女啊！你那颗心，细小而可悲……再问你一次……是否希望得到我们守护兽的力量？”

丝莉亚：“我是软弱的人类，这方面我已很清楚，不过……我希望变成更强！守护兽的力量，支配世界的力量……我……非常希望得到！”

札古：“尽管再次考验我们吧！”

守护兽：“心灵软弱的人……就是因为心灵软弱而渴望得到力量……好吧……麦撒的复活逐渐迫近的现在，一分一秒也很重要。巫女，接受我们的力量吧。在麦撒苏醒之前……魔族的力量与意志连系一起之前……竭尽我们仅存的力量，将巫女和战士传送到魔族的城堡……”

丝莉亚：“那样做……”

守护兽：“我们守护兽能够办到，追随泪之碎片的光芒，带你们飞往积雪与恐怖覆盖之地。巫女，我们力量转化成形态……以意志把力量变成实体化吧……四大守护兽，拥有最后的力量，灾祸中心把钢之威胁消灭吧！从魔族手中取回泪之碎片……取回这星球的未来……”

丝莉亚：“这里是……守护兽神殿？没有传送到吗？为何……”

守护兽：“这种冲击，这种痛楚……千万不要忘记……这一击是‘捷古菲特（ジークフリード）（魔族人）’魔枪的闪光……我们仅存的力量，已无法传送你们到魔族的城堡……”

丝莉亚：“没有其他办法……怎样也不行吗？”

守护兽：“希望崩溃的话，未来也会崩溃……我们的力量也会崩溃，消灭魔族如同奇迹一样……对，那是奇迹一样……那么，我们将最后的希望交托给人类。巫女啊，战士啊……我们四大守护兽的力量连系一起，现在再尝试传送目的地是封印之地，封印麦撒心脏的最边际的岛上……魔族在其他地方，正在尝试令麦撒复活……必须要阻止对方的计划……泪之碎片是生命的光芒……将它用于麦撒的复活上，那可真是亵渎生命……”

●TECMO●2003年11月27日●AVG●●1人玩●DVD-ROM●记忆容量250KB
●6800日元●http://tecmo.co.jp/●8M记忆卡 ,DUAL SHOCK2

零 红之蝶
Text: 小志幽凉 Design: Kennie

本期《零 红之蝶》进入研究部分，由于此游戏的故事并不像《SIREN》那样深奥，所以笔者也并不打算详细地讲解当中的故事，而是改为提供给玩者详细的资料，充分发掘游戏中隐藏的秘密。

射影机各机能说明

强化Lens “迟”
效果：灵的动作变得迟缓
消费灵力：1
等级越高效果时间越长
强化Lens “痹”
效果：灵的动作会连续地停止
消费灵力：2
等级越高效果时间越长
强化Lens “观”
效果：找出灵的位置
消费灵力：1
等级越高效果时间越长，还会以游标来表示
强化Lens “追”
效果：自动追踪灵
消费灵力：2
等级越高效果时间越长
强化Lens “封”
效果：灵的动作完全停顿
消费灵力：[illegible]
等级越高效果时间越长
强化Lens “刻”
效果：给予灵伤害并使其往[illegible]移动
消费灵力：[illegible]
等级：伤害量增加，附带使[illegible]动作向后移
强化Lens “零”
效果：给予灵伤害并使其往[illegible]移动
消费灵力：[illegible]
等级：伤害量大幅增加
强化Lens “天”
效果：给予灵伤害并使其往后移动
消费灵力：4
等级：伤害量大幅增加
强化Lens “连”
效果：能作连续地拍摄
消费灵力：1
等级：伤害量增加

余下档案、灵石取得位置公开

手帐、古书取得法

手帐	取得时间	场所
紅い纽の日记一	第七刻	立花家/树月之部屋（218）
紅い纽の日记二	第七刻	立花家/树月之部屋（[illegible]）
红い纽の日记三	第八刻	藏之中的书架上（106）
红い纽の日记四	第八刻	藏之中（106）
红い纽の日记五	第八刻	藏之中的书架（106）
蝶が描かれた日记一	第四刻	黑泽家/祭坛之间（[illegible]9）
蝶が描かれた日记二	第四刻	黑泽家/当主之间，从瞑想之间进入的场所掉下（153）
蝶が描かれた日记三	第四刻	黑泽家/瞑想之间（161）
蝶が描かれた日记四	第五刻	槌原家前（藏前）哭泣女性出现后（105）
蝶が描かれた日记五	最终刻	黑泽家之前（137）
蝶が描かれた日记六	最终刻	黑泽家/佛间（160）
红い表纸の日记一	第七刻	立花家/高床座敷处把立花千岁打倒后（217）
红い表纸の日记二	第七刻	立花家/高床座敷（217）
红い表纸の日记三	第七刻	立花家/双子之部屋（208）
红い表纸の日记四	[illegible]	立花家/[illegible]
绿い表纸の日记一	第七刻	立花家/[illegible]
绿い表纸の日记二	第七刻	立花家/井[illegible]
绿い表纸の日记三	第七刻	立花家/上座敷（197）
绿い表纸の日记四	第七刻	立花家2阶/[illegible]
绿い表纸の日记五	[illegible]	立花家2阶/树月之[illegible]
紫い表纸の日记一	第六刻	桐生家/佛间（180）
紫い表纸の日记二	[illegible]	桐生家/双子之[illegible]出现后（179）
紫い表纸の日记三	第六刻	桐生家/有窗户的纳户当拍摄桐生蓟的灵后（183）
村の调查日记一	第二刻	逢坂家奥之间（[illegible]）
村の调查日记二	第二刻	三方路神社下的地藏内向风车附近进行调查（114）
村の调查日记三	[illegible]	槌原家前向井展开调查（105）
村の调查日记四	[illegible]	在暮羽神社调查神社之门（116）
村の调查日记五	[illegible]	[illegible]向封印之岩处的鸟居调查（101）
村の调查日记六	[illegible]	当拾到村の调查记录——四后取得（—）
血濡れのメモ	第五刻	逢坂家/奥之间，当取得血濡指轮后进入发生时间取得，详细取得方法见上期
女性の手帐一	第一刻	逢坂家/围炉里之间（12[illegible]）
女性の手帐二	第一刻	逢坂家/着物之间（124）
女性の手帐三	第一刻	逢坂家/奥之间（128）
女性の手帐四	第一刻	逢坂家/大座敷（126）
女性の手帐五	第一刻	逢坂家/一阶佛间（136）
女性の手帐六	第一刻	逢坂家/客间（133-134）
女性の手帐七	第一刻	逢坂家/客间（133-134）
女性の手帐八	第一刻	逢坂家/客间（133-134）
古书		
仪式の书×5	第四刻	黑泽家/当主之间中央六角柱的各个平面上（[illegible]）
祭主の手记一	第四刻	黑泽家/佛间（160）
祭主の手记二	第四刻	黑泽家/当主之间（[illegible]）
祭主の手记三	第四刻	黑泽家2阶/冲立部屋（[illegible]）
祭主の手记四	第四刻	黑泽家/佛间（160）
祭主の手记五	第四刻	黑泽家/绳之御堂（[illegible]）
人形师の手记一	第六刻	桐生家/有窗户的纳户当发生赤图之间的事件后（183）
人形师の手记二	第六刻	桐生家2阶/纳户拍摄桐生蓟的灵后（188）
人形师の手记三	第六刻	桐生家/人形之间（182）
人形师の手记四	第六刻	桐生家/赤图之间（185）
人形师の手记五	第六刻	桐生家/吊着人形之部屋处把人形师打倒（175）
民俗学者の手记一	第一刻	逢坂家/客间（133）
民俗学者の手记二	第二刻	桐生家2阶/障子之间（[illegible]）
民俗学者の手记三	第三刻	黑泽家/客间（147）
民俗学者の手记四	第三刻	黑泽家/客间回头男之灵出现后（147）
民俗学者の手记五	第五刻	桐生家2阶/障子之间书斋之男出现后在桌上找到（[illegible]）
民俗学者の手记六	第四刻	黑泽家/客间桌上（147）
民俗学者の手记七	第八刻	暮羽神社（118）
民俗学者の手记八	第四刻	黑泽家/座敷牢（155）
民俗学者の手记九	第四刻	黑泽家/座敷牢（155）
民俗学者の手记十	第四刻	黑泽家/座敷牢（155）
民俗学者の手记十一	最终刻	黑泽家/座敷牢，当被困之男出现后（155）
民俗学者の手记十二	第八刻	拓本（117）

灵石全取得位置一览

名称	场所	取得时间	备注
茧のお守り	逢坂家/玄关（123）	第二刻	
ほたる石	黑泽家/大广间（12[illegible]）	第三刻	
ほたる石	藏前（106）	第五刻	
ほたる石	立花家/树月的部屋（[illegible]）	第七刻	
ほたる石	螺旋的廊下（167）	最终刻	
水晶原石	藏（106）	第八刻	
天蓝石	桐生家2阶/障子之间（172）	第五刻	书斋之男出现后在桌上
天蓝石	黑泽家/座敷牢（155）	最终刻	被困牢中之男出现后
圭孔雀石	黑泽家/绳之御堂（166）	最终刻	把当主打倒
圭孔雀石	黑泽家/[illegible]之间（16[illegible]）	最终刻	
赤斑点水[illegible]	立花家/上座敷（197）	第七刻	[illegible]
苦灰石	桐生家/赤图之间（185）	第六刻	
青水晶	桐生家/双子之部屋（1[illegible]）	第六刻	[illegible]
[illegible]水晶	桐生家/人形之间（182）	第六刻	
[illegible]石	逢坂家/客间（133-134）	第二刻	
[illegible]	逢坂家/奥之间（12[illegible]）	[illegible]	[illegible]
[illegible]	逢坂家/客间（133）	第八刻	躲着的小孩出现后
[illegible]石	深道（130）	第五刻	于放着人形的位置处
あられ石（小）	逢坂家/奥之间（129）	第八刻	躲着的小孩出现后
绿水晶	曙き桥（120）	第二刻	把水没女打倒后
り[illegible]辉石	桐生家/时计广间（190）	第六刻	调查大钟
金绿石	桐生家渡り廊下（173）	第二刻	
月长石	逢坂家/纳户（125）	第二刻	取得万叶丸后把从箱中出现的女幽灵打倒
钝く光る矿石	桐生家/深道（182）	第六刻	于崩坏的岩石处找到
黄色く光る矿石	暮羽神社（118）	第八刻	进入神社内把出现的祭司灵打倒后
赤く光る矿石	黑泽家/当主之间（153）	第四刻	把隐藏着面容的宫司打倒后
青く光る矿石	皆神墓地（118）	第三刻	
薄く光る矿石	黑泽家/血濡部屋（114）	第三刻	
绿に光る矿石	黑泽家/土缘廊下（140）	第三刻	调查横穴
紫に光る矿石	藏前（105）	第二刻	于[illegible]调查取得钥匙后，向着后藏方面前进出现幽灵，把他打倒便可取得

零 100%灵拍摄位置一览

名称	出现时间	出现位置	备注
[illegible]	第一刻	逢坂家／书斋（135）	"女性的手帐 八"取得后出现（须堂美也子）
[illegible]	[illegible]	御园（101）	双子地藏之键（左）取得后出现
[illegible]	[illegible]	御园（101）	双子地藏之键（左）取得后出现
[illegible]	[illegible]	御园（101）	双子地藏之键（左）取得后出现
[illegible]	[illegible]	嘆き桥（120）	拍摄水面浮游的女性后出现
[illegible]	[illegible]	[illegible]	进入佛间后出现
[illegible]	第二刻	逢坂家／围炉里之间（123）	外出时出现
[illegible]	第七刻	桐生家／明暗之廊下（181）	前去拿会射影机时出现
[illegible]	[illegible]	虚（167）	"零刻"进入虚后一击把萤击倒后出现（只限难度在HARD与NIGHTMARE时）
[illegible]	[illegible]	奥之间（129）	"血濡れのメモ"取得后出现（树村真誠）
[illegible]	[illegible]	贽座（167）	贽座前向鸟居方向前进出现
[illegible]	第七刻	立花家／阶段一廊下（201）	向千歳进行摄影
[illegible]	第六刻	有时计的广间（209）	[illegible]
[illegible]	[illegible]	桐生家／明暗之廊下（181）	进入明暗之廊下的事件后出现
[illegible]	[illegible]	桐生家／明暗之廊下（181）	进入明暗之廊下的事件后出现
[illegible]	[illegible]	[illegible]	万叶丸取得后出现
[illegible]	第八刻	皆神墓地（118）	摄影封印后在墓地出现
[illegible]	[illegible]	首吊人形部屋	"人形的设计图"取得后出现
[illegible]	[illegible]	逢坂家／围炉里之间（123）	三个隐藏的孩子全部发现后出现
[illegible]	[illegible]	逢坂家／围炉里之间（123）	三个隐藏的孩子全部发现后出现
[illegible]	[illegible]	逢坂家／围炉里之间（123）	三个隐藏的孩子全部发现后出现
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	摄影封印后在血濡れの部屋出现
[illegible]	[illegible]	[illegible]	摄影封印后在血濡れの部屋出现
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

名称	[illegible]	[illegible]	备注
[illegible]	[illegible]	[illegible]	（2周目出现）进入玄关在左方出现
[illegible]	[illegible]	[illegible]	（2周目出现）在逢坂家向着奥之间出现
[illegible]	[illegible]	[illegible]	（2周目出现）在逢坂家奥之间的回头出现
[illegible]	[illegible]	[illegible]	（2周目出现）最初前往奥之间之前到大座敷出现
[illegible]	[illegible]	[illegible]（123）	确认玄关被锁后于大座敷门前出现
[illegible]	[illegible]	逢坂家／奥之间	封印解除后前方出现
[illegible]	[illegible]	逢坂家／大座敷（126）	茗荷之铜键取得后向着蚊帐出现
[illegible]	[illegible]	逢坂家／围炉里之间（123）	茗荷之铜键取得后向着围炉里之间出现
[illegible]	[illegible]	逢坂家／围炉里之间（123）	茗荷之铜键取得后向着2F书生部屋出现
[illegible]	[illegible]	[illegible]	客间出现
[illegible]	[illegible]	[illegible]	书斋出现
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	进入黑泽家[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	黑泽家／玄关（138）	在进入时出现
[illegible]	[illegible]	[illegible]	进入玄关马上出现在衣服的影子里
[illegible]	[illegible]	坪庭阶段（142）	[illegible]
[illegible]	[illegible]	黑泽家／土缘廊下（140）	[illegible]拍照后出现

引きずられる男	第三刻	黑泽家／土缘廊下（140）	向明天的部屋上的封印灵拍照后出现
逃げていく村人	第三刻	黑泽家／土缘廊下（140）	向明天的部屋上的封印灵拍照后出现
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]后出现
語りかける男	第四刻	黑泽家／客间廊下（146）	进入廊下出现
呼びかける男	第四刻	黑泽家／坪庭阶段（145）	从阶梯往下走的途中出现
布の向こうの男	第四刻	黑泽家／玄关（138）	调查门后出现
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]的储藏库时出现
仪式を願う男	第四刻	黑泽家／玄关（138）	[illegible]门后出现
のれんの影	第四刻	黑泽家／玄关（138）	向玄关前进出现
戸を开ける子供	第四刻	黑泽家／物置部屋（150）	向着布之廊下出现
走り去る子供	第四刻	黑泽家／布之廊下（151）	在布之廊下步行时出现
横切る子供	第四刻	黑泽家／布之廊下（151）	在布之廊下步行时出现，消失速度极快
穴を窺く子供	第四刻	黑泽家／神立的部屋（152）	向着当主之间方向出现
[illegible]	第四刻	黑泽家／座敷牢	进入座敷牢马上出现
秘密を調べる男	第四刻	黑泽家／座敷牢（155）	打开键后进入前进中出现
仪式を進める男	第四刻	黑泽家／布之廊下（151）	调查座敷牢的门后出现
何かを話す男	第四刻	黑泽家／当主之间（154）	从瞑想之间进入床下机关[illegible]
土藏を調べる男	第四刻	黑泽家／土藏（154）	打开门后马上出现
双子を待つ宮司	第四刻	黑泽家／格子的部屋（165）	进入房间后马上出现
たれさがる手	第四刻	黑泽家／客间（147）	（2周目出现）在客间花装饰处悬垂的手
[illegible]	第四刻	黑泽家／客间（147）	（2周目出现）走进"たれさがる手"出现
閉じこめられた萤	第五刻	黑泽家／土藏（154）	从小窗户拍摄萤
渡り廊下の女	第五刻	桐生—立花通路（111）	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	向着逢坂家方向[illegible]
[illegible]	第五刻	逢坂家前（105）	向着方面前进出现
[illegible]	[illegible]	[illegible]	（2周目出现）[illegible]看的架出现的人拍摄
见つめる女	第五刻	逢坂家／大座敷（126）	一定时间向着蚊帐后再回头
[illegible]	第五刻	逢坂家／[illegible]	进入深道出现
壁に向かう男	第五刻	逢坂家／佛间（136）	必须在这一刻还未从树月那里得到情报时才能[illegible]
[illegible]	第五刻	逢坂一立花通路（108）	取得赤啸键后在[illegible]
[illegible]	[illegible]	桐生家前	追着萤调查"渡廊下之键"的[illegible]于桐生家前出现
书斋の男	第五刻	桐生家／障子の间（171）	追着萤把渡廊下的幽灵打倒后回头时出现，向着[illegible]纸门可拍摄
格子からの腕	第八刻	逢坂家／奥之间（129）	向着亭园方向的露台墙壁拍摄
墓场で游ぶ子供	第五刻	皆神墓地（118）	进入墓地内出现
[illegible]向かう女	第五刻	逢坂家前（104）	向着[illegible]方向[illegible]
はりかう窺く子供	第五刻	逢坂家／客间（133）	进入客间出现
见つめる双子	第六刻	桐生家／玄关（174）	进入玄关后马上出现
见つめる人形	第六刻	桐生家／玄关（174）	进入玄关后马上出现
[illegible]	第六刻	桐生家／首吊人形部屋（175）	进入首吊人形部屋出现
[illegible]	第六[illegible]	桐生家／首吊人形部屋（175）	进入首吊人形部屋出现
[illegible]	第六[illegible]	桐生家／座敷一廊下（176）	进入座敷一廊下出现
[illegible]に消える人[illegible]	第六[illegible]	桐生家／座敷一廊下（176）	进入座敷一廊下出现
[illegible]	第六刻	桐生家／双子之部屋（179）	调查明暗之廊下的门出现
[illegible]	第六刻	桐生家／双子之部屋（179）	调查明暗之廊下的门出现
[illegible]の向こうの男	第六刻	桐生家／佛间（180）	在人形之间[illegible]封印后向佛坛左侧墙壁空着的洞中的男人拍摄
死を望む少女	第六刻	桐生家／赤图之间（185）	"人形师的手记 四"取得后出现
窺きこむ子供	第六刻	桐生家／明暗的部屋（181）	走进蓝色布的走廊拐角走进窗前突然出现
[illegible]	[illegible]	立花家／吹き拔け（214）	调查树月之部屋后出现
[illegible]	[illegible]	立花家／吹き拔け（214）	拍摄树月之部屋中[illegible]
[illegible]	[illegible]	立花家／座敷一廊下（199）	进入廊下出现
[illegible]	[illegible]	立花家／障子之间（210）	（2周目以后）进入障子之间向阶段下的井里摄
[illegible]	第八刻	[illegible]	向在朽木内侧下的[illegible]拍摄
[illegible]	第八刻	[illegible]	[illegible]
[illegible]	第八刻	[illegible]（106）	进入[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

走っていく子供	第八刻	逢坂家／围炉里之间（123）	家纹风车（逢坂家）取得后出现
隠れている子供	第八刻	逢坂家／客间（134）	家纹风车（逢坂家）取得后出现
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]（逢坂家）[illegible]后出现
隠れている子供	第八刻	逢坂家／奥之间（129）	[illegible]车（逢坂家）[illegible]
さまよう人影	第八刻	逢坂家前（104）	[illegible]
牢に囚われた男	最终刻	黑泽家／[illegible]	[illegible]中出现
[illegible]着物の巫女	最终刻	黑泽家／渡り[illegible]	[illegible]
仪式を続ける双子	[illegible]	[illegible]	[illegible]
仪式を続ける双子	最终刻	贽座（167）	[illegible]
虚に立つ萤	最终刻	虚（167）	[illegible] EASY[illegible]
鸟居を調べる男	第二刻	御园（101）	[illegible]走出现
縁側に立つ女	第二刻	逢坂家／奥之间（129）	（2周目[illegible]）[illegible]模糊不清[illegible]探并拍
地藏を調べる男	第二刻	三方路（114）	调查[illegible]记录后走[illegible]
井戸を調べる男	第二刻	槌原家前（105）	调查井并记[illegible]出现
境内に立つ男	第二刻	暮羽神社（116）	调查神社门记录后走一段路出现（第八刻拍摄朽木后也会再出现）
力つきた男	第四刻	黑泽家／纳户（143）	被村真胜"村之调查记录五"取得后才能出现

自缚灵

隠れている少女	第二刻	逢坂家／客间（133·134）	向和服拍摄
动けなくなった女	第一刻	逢坂家／大座敷（126）	向围着的布团拍摄
[illegible]	[illegible]	[illegible]	向着[illegible]家中[illegible]
[illegible]	[illegible]	暮羽神社（116）	向神社右侧的影拍摄
[illegible]	[illegible]	嘆き桥（120）	积水中女性手后于周内发现
见下ろす男	第三刻	黑泽家／玄关（138）	（2周目出现）向[illegible]垂下来[illegible]
雏坛の影の子供	第四刻	雏坛之间（149）	解除雏坛之间的雏人形机关后于雏坛的影子中出现
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	第五刻	桐生家里（113）	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	逢坂家／奥之间（129）	（2周目出[illegible]）[illegible]
[illegible]	[illegible]	桐生家／高床座敷（188·189）	[illegible]
[illegible]	第五刻	黑泽家／纳户（143）	（2周目出现）[illegible]件后，进入纳户出现
[illegible]	[illegible]	桐生家／有时计的广间（190）	（2周目出现）打倒掉下来的女人后，上楼梯从上方向地面拍摄
[illegible]	第六刻	桐生家／阶段[illegible]	向廊下倒塌的[illegible]方拍摄
[illegible]	第六刻	桐生家／双[illegible]（187）	[illegible]拍摄
[illegible]	第七刻	[illegible]／[illegible]下[illegible]	再取回射影机后向前方的岩石拍摄
[illegible]	第七刻	桐生家／佛间（[illegible]）	向上方并列的照片拍摄
[illegible]	第七刻	立花家／双子の[illegible]	向双子之部屋的[illegible]拍摄
[illegible]	第八刻	[illegible]（104）	[illegible]的路面里向[illegible]拍摄
[illegible]	第八刻	[illegible]	[illegible]上方拍摄
[illegible]	第八刻	[illegible]	[illegible]
[illegible]	最终刻	黑泽家／[illegible]之[illegible]	（2周目[illegible]）向[illegible]上方拍摄
[illegible]	最终刻	黑泽家／佛间	[illegible]向佛坛拍摄
[illegible]	最终刻	黑泽家／雏坛[illegible]	[illegible]立之[illegible]拍摄
[illegible]	最终刻	深道（167）	[illegible]
黑泽八重	最终刻	御园（101）	[illegible]
閉じこめられた少女	最终刻	藏（106）	[illegible]
オオツグナイ	最终刻	黑泽家／大广间（141）	[illegible]
暗に落ちた人们	零之刻	虚（167）	[illegible]
探しつづける男	第八刻	桐生家／有窗子的纳户（176）	向格子外拍摄
书きつづける女	第八刻	桐生家／障子之间（171）	从外侧向破烂纸窗拍摄
[illegible]	第八刻	[illegible]	进入嘆き桥马上出现[illegible]侧桥底
[illegible]	[illegible]	[illegible]	在墓场内拍摄
[illegible]	[illegible]	立花家／[illegible]之[illegible]	（2周目出现）向木乃伊[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]为标准，[illegible]地图。

PS2

研究家

零 红之蝶

全攻略地图一览

逢坂家 2F
逢坂家 1F
皆神村全景
黒泽家 1F
桐生家 1F
桐生家 2F
黒泽家 BF
黒泽家 2F
桐生家 BF
立花家 2F
立花家 1F

全机体改造、驾驶员及机体资料补完

全机体改造表

完成机体	素材机体	强化零件
アプサラスIII	アプサラスII	クリアランスパーツ
アレックスFA	[illegible]	[illegible]
ヴァル・ヴァロ	ビグ・ロ	クリアランスパーツ
ザクIII	[illegible]	[illegible]
ザクE	ザクC	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
キュベレイmk-II	エルメス	サイココントローラー
ギラ・ドーガ	ザクII FZ	ハイクリアランスパーツ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	カスタムパーツ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ザクII FZ	[illegible]	カスタムパーツ
ザクII J	ザクII F	[illegible]
ザクIII	ザクII FZ	ムーバブルフレーム
ザクIII改	ザクIII	ハイグレードパーツ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジムIII	ジムII	ムーバブルフレーム
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジム・コマンド	ジム	カスタムパーツ
ジムカスタム	ジム・コマンド	カスタムパーツ
スーパーガンダム	ガンダムmk-II	ディフェンサーユニット
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	カスタムパーツ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	ドム	ムーバブルフレーム
[illegible]	ビグロ	[illegible]
[illegible]	[illegible]	ムーバブルフレーム
[illegible]	[illegible]	[illegible]
百式	メタス	ムーバブルフレーム
百式（MBL）	百式	メガバズーカランチャー
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
フルアーマーZZ	ZZガンダム	アーマーユニット
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
リ・ガズィ（BWS）	リ・ガズィ	BWS
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
GP01フルバーニアン	GP01ゼフィランサス	高機動スラスター
GP03デンドロビウム	GP03ステイメン	アームドベース
MCガンダム	ガンダム	[illegible]
[illegible]	MCガンダム	[illegible]
R・ジャジャ	ゲルググ	ハイクリアランスパーツ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

【驾驶员、机体及强化零件登场表】

●SESSION 1 他的名字是GUNDAM
驾驶员：キラ、フラガ、[illegible]
机体：[illegible]
[illegible]

●SESSION 2 在宇宙降落的星
—

●SESSION 3 战场是荒野
驾驶员：アムロ、カイ、ハヤト、[illegible]
机体：ホワイトベース（战舰）、ガンダム、ガンキャノン、ガンタンク[illegible]
强化零件：[illegible]

●EX SESSION 1 古鲁斯多亚之岛
驾驶员：ドアン
机体：ザクII

●SESSION 4 [illegible]
驾驶员：[illegible]
—

●SESSION 5 沙尘的终结
驾驶员：[illegible]
机体：[illegible]
[illegible]
—

●SESSION 6 [illegible]
驾驶员：[illegible]
—

●EX SESSION 2 激斗令憎恨加深
驾驶员：[illegible]
机体：MCガンダム

●SESSION 7 [illegible]
驾驶员：シロー、サンダース、[illegible]
机体：Ez8、[illegible]
强化零件：[illegible]

●SESSION 8 [illegible]
驾驶员：クリス
机体：[illegible]

●SESSION 9 [illegible]
驾驶员：[illegible]
[illegible]
机体：[illegible]
[illegible]
强化零件：[illegible]

●AFTER SESSION 1 [illegible]
—

●EX SESSION 3 [illegible]
—

●SESSION 10 震撼大地
机体：アップグレードパーツ

●SESSION 11 战斗力者
驾驶员：ヒイロ、アイナ
机体：ウイングガンダム

●EX SESSION 4 裁判者
—

●SESSION 12 螺旋之邂逅
驾驶员：[illegible]
机体：[illegible]、GP03ステイメン、[illegible]S×2、GP01フルバーニアン、リ・ガズィ（BWS）

●EX SESSION 5 札古利拉的少年
驾驶员：[illegible]
机体：[illegible]
强化零件：[illegible]

●SESSION 13 月世界之门
—

●SESSION 14 MOON RACE
驾驶员：[illegible]
机体：[illegible]、TURN Aガンダム、[illegible]强化成可作2段改造
强化零件：[illegible]

●SESSION 15 巴鲁兹攻防战
驾驶员：[illegible]

●SESSION 16 光辉宇宙
驾驶员：[illegible]
机体：νガンダム、[illegible]
强化零件：[illegible]

●SESSION 17 [illegible]
驾驶员：[illegible]
机体：[illegible]

●SESSION 18 [illegible]
驾驶员：[illegible]
机体：[illegible]
强化零件：[illegible]

●SESSION 19 [illegible]
驾驶员：[illegible]
机体：[illegible]
强化零件：[illegible]

●SESSION 20 [illegible]
—

●BANDAI●11月27日●SRPG●1人玩●盒带●电池记忆●5800日元
●http://www.bandaigames.channel.or.jp/list/ggba/

SD GUNDAM G GENERATION ADVANCE
Text:疯之使者 Design:SL

GBA SONIC BATTLE 干部级

自从任天堂的《大乱斗 SMASH BROTHERS》推出后，"乱斗"系的游戏相继出现。《SONIC BATTLE》就是其中一个，与其他"乱斗"系的作品一样，在《SONIC BATTLE》中，设有不少隐藏要素，这次将会为各位送上其中的一部分。

取得卡片

在[illegible] "Emerl's Story" 模式中，输入以下的密码就可以得到相应的卡片

密码	卡片
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
OTrOI	[illegible]

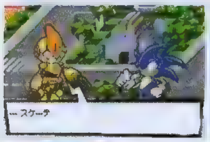
隐藏角色

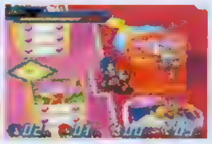
以下角色只要达成条件以后，就可以在 "STORY MODE" 中使用。

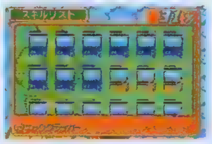
角色	解放方法
[illegible]	[illegible]
Gamma	[illegible]

其他隐藏要素

隐藏要素	解放方法
Fly & Get	完成 Tails 的故事模式，就可以解放迷你游戏 Fly & Get
[illegible]	[illegible]
Mine Hunt	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Treasure Island	[illegible]



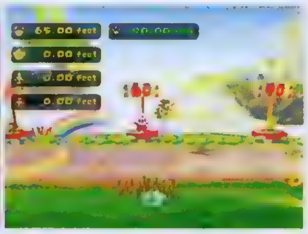


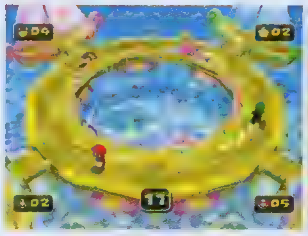


PS2 Mario Party 5 干部级

以迷你游戏为主体的"《MARIO PARTY》系列"，每集都设有相当丰富的内容，而其中部分还必须达成特定条件才能使用。本次将会为各位介绍上期未介绍的各种隐藏要素的开启方法和条件。

隐藏元素	解放方式
购入 Bomb-omb Wall	购入 Bowser Punch 和 Bom-omb Wall 以外所有机体配件的装备。
购入 Bowser Punch	购入 Bowser Punch 和 Bom-omb Wall 以外所有机体配件的装备。
购入 DK Body	在 HARD 难度的 Battle Competition 中，击败 Donkey Kong。
购入 DK Engine	在 HARD 难度的 Battle Competition 中，击败 Donkey Kong。
购入 DK Gun	在 HARD 难度的 Battle Competition 中，击败 Donkey Kong。
购入 DK Tires	在 HARD 难度的 Battle Competition 中，击败 Donkey Kong。
解放 Flag Competition	在 HARD 难度的 Battle Competition 中取得胜利。
Battle Competition 的 Hard 难度	完成 NORMAL 难度的 BATTLE COMPETITION，并取得胜利。
Flag Competition 的 Hard 难度	完成 NORMAL 难度的 FLAG COMPETITION，并取得胜利。
Robo-Rabbit Competiton 的 Hard 难度	完成 NORMAL 难度的 ROBO-RABBIT COMPETITION，并取得胜利。
使用 Donkey Kong 进行游戏	在 HARD 难度的 Battle Competition 中，击败 Donkey Kong。
解放 Robo-Rabbit Competition	完成HARD难度的FLAG COMPETITION。
购入 Skolar Body	完成各难度的所有不同模式。
购入 Skolar Engine	完成各难度的所有不同模式。
购入 Skolar Gun	完成各难度的所有不同模式。
购入 Skolar Tires	完成各难度的所有不同模式。
难度 Intense Difficulty	完成难度 HARD 的 STORY MODE。





SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》是个世界知名的驾驶游戏，当年在街机上风靡万千赛车迷，其独特的比赛方式，真实的驾驶感觉，以及出色的映像均为它赢得了各方赞誉。现在各位N-GAGE用户，将可在你的手掌游戏机上享受这款大人气的越野赛车游戏了。

著名越野赛车作品登陆N-GAGE　表现不比原版逊色

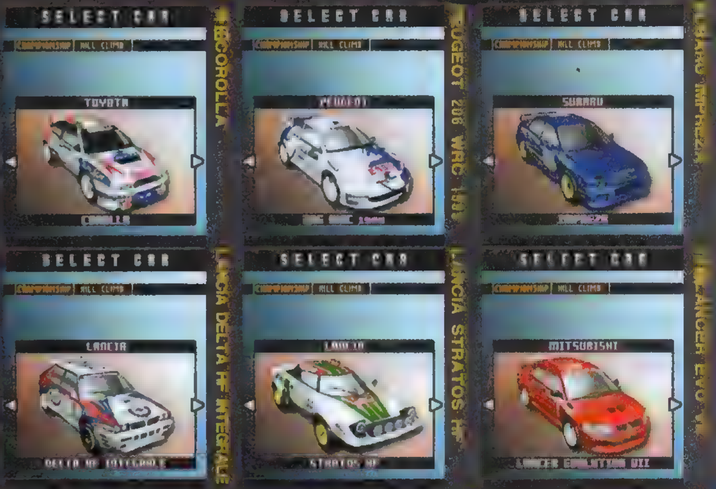
各种游戏模式

游戏共有三个模式：分别有自由选择一条赛道练习的“FREE RUN”，挑战自己最佳时间的“TIME ATTACK”，以及体验真正越野锦标赛的“CHAMPIONSHIP”三种。而玩者更可以在“RECORDS”里看自己各项赛事的成绩。其“CHAMPIONSHIP”模式内会再分为多个不同的赛事，例如有“NATIONAL CUP”、“SPRINT CUP”，各项赛道均要转战四个不同的路段，开赛前会有该路段的资料供玩者作参考。

可以选择使用手动换挡或自动换挡

丰富的赛车选择

在所有模式里面，玩者都能选用游戏中所准备的8款不同性能及品牌的赛车，其中7款包括丰田CELICA和COROLLA、PEUGEOT的206 WRC 1999、SUBARU的IMPREZA、LANCIA的DELTA HF INTEGRALE和STRATOS HF，以及三菱的LANCER EVO VII，这些都是热门的越野赛车。



丰田COROLLA　PEUGEOT 206 WRC 1999　SUBARU IMPREZA　LANCIA DELTA HF INTEGRALE　LANCIA STRATOS HF　LANCER EVO VII

漂亮的立体画面

本作品活用了N-GAGE的多边形机能，从车身到赛道两旁所有的景物都以立体化呈现。除了画面漂亮外，也使玩者的临场刺激感大大提升。至于比赛方式与原版相同，就是采取分站后排位制，玩者会由第十六位开始比赛，然后在限制时间内超越对手并到达分站终点，目标是在到达第四个分站终点时赢得第一位。

玩者要从后面追赶前15名对手　多边形构成的背景

Original Game© SEGA CORPORATION ©Hitmaker/SEGA,2002,2003

FIFA SOCCER 2004

《FIFA SOCCER》是电视游戏界里一个名字非常响亮的足球游戏，在全球拥有数百万的支持者，它最受爱好者拥戴的其中一点，就是所有登场球员都能以实名现身，而游戏内容也在逐渐进步，所以支持者数目越来越多。现在该系列最新作《FIFA SOCCER 2004》决定在N-GAGE上推出，实在是足球迷的喜讯。

世界知名的足球游戏　展现出流畅的画面　队与球员皆以实名登场　还设有各种足球联赛

N-GAGE版设有各种比赛模式，通过该手掌机出色的多边形机能，能将最佳的临场效果呈现在玩者眼前。而且还能借助微妙的操作性，在游戏中将球员的真实动作展现出来。当然足球游戏要能获得更高的乐趣，绝对不能缺少与人对战这一环，而N-GAGE版就可利用蓝牙机进行无线对战，因此大家千万别错过！

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA licensed product. ... the MLS logo, Major League Soccer ... MLS team identifications are proprietary rights of Major League Soccer, LLC. All rights reserved. All sponsor ... names and logos are the property of their respective owners. ... Electronic Arts™ brand.

BIOHAZARD OUTBREAK

PS2　CAPCOM　12月11日
1～4人玩　6800日元

PS2 总分 33

电玩太郎

CAPCOM人气冒险游戏ONLINE化，其推出的意义可能比游戏本身更有价值，因为这是PS2上第一款将冒险游戏网络化的作品。游戏让四个陌生人一起逃生，从中可以看出人性“光明”与“黑暗”的两面，可惜的是它并不能通过网络让玩家彼此间直接对话，否则肯定更加精彩，所以游戏中也实在很难达成团体的一致性。而OFFLINE模式的出现也可以看作是厂商信心不足的证明。

风之使者

本作以ONLINE为主要卖点，与现实中的玩家一起进行游戏，比与NPC合作的确有趣多了！网络中有喜欢自作主张的玩家，有操作技术较差的玩家，这正是ONLINE GAME的魅力所在。但ONLINE模式必须将游戏安装进PS2专用HDD才能够进行，即使玩单人模式也建议你安装一下，否则每次开门都会读盘10多秒，所以想享受《BIOHAZARD OUTBREAK》真正乐趣的话，还是先买个HDD吧！

秀吉

虽然《BIOHAZARD OUTBREAK》是一款网络冒险游戏，但却设有单机模式，因此没有条件上网的玩者也能玩个痛快。在进行上网冒险时，玩者们要同心协力地才能顺利脱逃。一些人可以负责阻挡前面冲过来的丧尸，一些人则要四处寻找道具，紧张刺激之余也会感觉玩法上很有新鲜感。只可惜在游戏进行途中玩者之间无法输入文字沟通，否则玩起来会更加有趣。

Minamoto

著名恐怖游戏“《BIOHAZARD》系列”中第一款ONLINE的作品，舍弃了CHAT功能，个人觉得减弱了联线进行游戏的感觉。除了操作方式外，本作与系列已往的玩法有些差别，游戏里的丧尸会不断出现，玩者和同伴需要设法寻找逃生的路径，从这一点来讲的确成功地营造出了紧张刺激的氛围。不论是单机玩或上网玩，各人物之间都需要互相帮助。整体制作水准值得FANS一试。

ONE PIECE GRAND BATTLE! 3

PS2/GC　BANDAI　12月11日
1～4人玩　6800日元

PS2 总分 30

猫部

人气漫画改编的作品，本作中加入了漫画剧情中刚刚完结的“空岛篇”里的角色，使游戏更贴近漫画的进度。不过重要的EVENT模式中，只要连续击败5名敌人就可爆机，让人觉得版面安排上存在问题。当然4人大乱斗才是游戏的重心所在，可视点的切换却令人有点混乱，整体而言只能说是保持前作的质素，未能有进一步的提高。只推荐给《ONE PIECE》死忠派Fans。

义经

改编自同名漫画《ONE PIECE》的“《ONE PIECE GRAND BATTLE》系列”最新作，本次特别加入了争夺食物的设定，储满“食物能量”便可以使出各种必杀技，这个新系统的确很有新意。作为系列的新作，当然更不能缺少加入新的角色和新的剧情。其中的对战模式，还支持让玩者同时最多16人参与。

小志幽凉

以人气少年漫画《ONEPIECE》为主题的大乱斗式动作游戏第3集，本次除了PS2版外还首次推出了该系列的GC版，而两者的内容没有太大分别。游戏的基本玩法也大致上跟前作相同，同样是在指定的场地上进行激斗，不过新加入了“空岛篇”的人物以及各种新必杀技等要素，如果喜欢原作漫画的朋友相信会玩得更投入。不过由于放弃了原有舞台，只在单人游戏的情况下显得不太耐玩。

电玩太郎

前两作让BANDAI赚了大钱，自然使厂商更有信心推出续作。这是个类似《SMASH BROS大乱斗》玩法的游戏，除了有丰富的角色外，多变化的关卡以及简单的出招方式都令人能轻松地投入进去。而多姿多彩的必杀技画面也是吸引原作FANS的卖点，再加上游戏本身有丰富的隐藏要素，使耐玩度也随之大大提高。不过个人认为游戏画面可以更加漂亮一些。

J League Winning Eleven Tactics

PS2　KONAMI　12月11日
6980日元

PS2 总分 30

Dr.Game

相比起着重于育成球员和经营球队的“《创造球会》系列”，这个游戏则较为集中于领队指挥比赛时的战术运用和球员调配，笔者最为欣赏的是可以马上在比赛中看到改变战略后的成果，而且更是通过“《WE》系列”追真的比赛画面来展现的，使玩者在游戏时感觉有真实感，唯一可惜的是只能选择J.LEAGUE球队，实在是美中不足啊！

秀吉

各项队伍设定以及画面风格等都跟我们熟悉的《WE》非常相似，玩起来格外有亲切感。在系统方面也做得十分细致，各样训练方法以及阵式的类型也是应有尽有，而且操作简单，一般玩者很容易便能上手。不过游戏进行途中的特殊事件比较少，玩得太久的话就很容易产生沉闷的感觉。

风之使者

老实说，比赛改为由电脑控制的《WE》，喜不喜欢真是见仁见智。因为类型变成了球会经营游戏，“《WE》迷”未必一定会喜欢，反而会吸引住一些“《创造球会》系列”的玩家，这全要看你是否喜欢球会经营类的游戏。游戏画面、球员动作、球赛中的临场感都达到了预期的水准，可惜比赛规模仍局限在J LEAGUE，如果采用其他同类型游戏的“欧洲五大联赛模式”，本作必定大卖。

Minamoto

游戏内玩者扮演一位J League球队的教练，目标是使所属球会成为积分榜上的第一名。感觉玩法上与“《创造球会》系列”差不多，不过比赛将以“《WE》系列”的方式来展现，通过观察球员逼真的动作，确实让人觉得具有一定的魅力。以一款育成游戏而言，各方面的设计也相当细致，不过本作的着眼点在于比赛时的策略运用，包含战术及球员位置编排等，可选择的项目非常多，唯独事件略嫌少了点。

桃太郎电铁12 也有西日本篇！

PS2 总分 30

猫部

不知不觉“《电铁》系列”已经推出到第12集，本作以西日本为主题，当然会加入大量西日本地区的风土人情。而且游戏中还追加了不少的EVENT，西日本的版图也相当细致，即使玩过此系列的朋友都会觉得有新鲜感。此外全日本的版图仍然收录在游戏之内，不过新元素却不太多。总的来说喜欢一大群朋友聚在一起玩桌上游戏，此作绝对是上佳之选。

小志幽凉

“《桃太郎电铁》系列”推出了这么多集，在系统方面的成熟度是不用怀疑的，本次除了全日本版图外，还有新增了西日本的地图。“西日本地图篇”中，不但更明确地列出每个区域的位置，还加入了具有新要素的事件，使策略性提升不少。对于“《电铁》系列”FANS来说，就算变更不太大也已经可以玩得不亦乐乎了，我基本上相信一直会有支持者继续买下去吧。

义经

著名桌上游戏系列的最新作，本次将会以西日本为主要版图进行游戏，当然全日本的地图更是不能缺少的。另外加入了全新的卡片和事件，而且因为该游戏同时在PS2和GC上推出，所以涉及的玩家群体自然也就更广泛了。喜欢与朋友互相“斗法”，或是钟爱桌上游戏的玩家，就请千万不要错过了！

Dr.Game

已经出到了该系列的第12集，老实说基本系统已不会有太大的变化，但当然对于笔者这样的“《电铁》系列”的Fans来说，仍然有极大的吸引力。尤其是加入了大量新要素的“西日本篇”，既可从中体验到不同感觉的《桃太郎电铁》，也可以深入了解西日本各地的特色商店和风土人情，尤其是本作针对初玩者入门，所以自认是“哈日族”的话便千万不要错过了！

总分：金强劲推介36-40　银强劲推介32-35　铜强劲推介28-31

鬼太郎 异闻妖怪奇谈

●11月11日 ●RPG ●1人玩 ●6800日元

GC 总分 26

义经

以同名动画改编而成的S·RPG作品，同时推出的还有PS和GBA上的两款不同类型的游戏。整体内容与一般的同类作品无异，卖点当然就是原作中登场的人物，以及各种令人怀旧的经典剧情。由于地形系统与方向修正等元素的存在，使得该游戏还是具有一定战略性的。曾经接触过《鬼太郎》的玩者，应该有亲切感。

电玩太郎

曾多次被游戏化的《鬼太郎》，本次一口气推出了数个版本的新作。而PS2版就以传统的战略RPG方式登场。游戏本身以解决事件为主，所以游戏的过程中加入了不少的解说。玩法上与“《机战》系列”相类似，各个怪物都有本身的特色。画面基本达到应有的水准，幽暗的色彩营造出理想的气氛，但整体游戏平衡度低，再加上原作已经是数年前的东西，实在感觉平淡无奇。

Minamoto

假如哪位是老牌的动漫画迷，相信对“鬼太郎”这个名字应该不会感到陌生，本作是一款以此为题材的SLG游戏。玩者操纵著鬼太郎，率领一群同伴与妖怪们战斗。除了故事内容富有趣味性之外，类似《机战》般的战斗部份有相当有特色，其中包含地形效果、背后攻击等策略运用。笔者实在想不到《鬼太郎》与SLG类型游戏之间能够产生如此出色的协调性。

小志幽凉

想不到《鬼太郎》竟然可以SLG类型来制作游戏，看到那些妖怪们以模式指令方式作战实在另有一番风味。虽然从玩法上来讲是很普通的S·RPG游戏，不过也加入不少符合《鬼太郎》原作世界观的元素，例如灵力补足系统、各同伴们的妖怪技，还有地形的影响等，算是一款不过不失的作品。但如果不太了解《鬼太郎》的话，可能会使游戏的乐趣大减。

ROCKMAN EXE 4 TOURNAMENT RED SUN·BLUE MOON

●GBA ●12月12日 ●1人玩 ●4800日元

GC 总分 29 铜

秀吉

玩法方面跟前作分别不大，但难度却明显减低，对于已玩过前几作的玩者来说也许会有点儿失望。新作中加入了很多新的元素以及武器的组合，无疑使游戏性进一步得到提升。可是本作中采用的汉字仍然很少，不看攻略又不懂日语的话就很容易造成无法过关的窘境，并且也很难领略到故事中有趣的地方。

Minamoto

“《ROCKMAN EXE》系列”的最新一集，而且一次推出了两个不同的版本，登场人物和故事内容也有所差异，FANS们当然要买齐两款游戏来玩。新作的基本系统虽然跟已往大致一样，不过因为加入了大量的新元素，使得游戏性和趣味性自然有一定的提升。总的来说，该作品仍然保持相当高的质素，有玩过前作的朋友不妨继续捧场，另外，本作的难度比前作稍低，就是说更容易了。

猫部

不知不觉“《洛克人EXE》”系列已经推出到第4作，本集同时间推出两个不同的版本，分别为《红太阳》篇及《蓝月亮》篇，而且不同的版本有不同的故事、不同属性的洛克人登场，要玩齐就要一次买全这两个游戏，令人觉得有“骗钱”之嫌。系统方面仍然参照原有的模式，对于玩过该系列的朋友来说相信可以很快上手，喜欢“EXE玩法”的洛克人Fans不要错过啊！

风之使者

本作最特别之处莫过于分为《红太阳》和《蓝月亮》两个版本发售，两个版本中登场的洛克人的属性和剧情各有差异，不过主线故事都是相同的。基本上沿用前作的游戏系统，玩过前三作的朋友一定喜欢。但不建议你买齐两个版本，除非你是“《ROCKMAN EXE》系列”超级忠实FANS或者家财万贯，看来今后“《ROCKMAN EXE》系列”也开始实行“《POKEMON》式”的经营手法了。

牧场物语 矿石镇的同伴们For Girl

GBA 总分 25

小志幽凉

这次虽然有“For GIRL”这样的副标题，但就内容而言跟前作GBA版没有什么太大的分别。只是把主角换成女性，以及把游戏中的事件适当地改变成女性向。游戏系统则完全继承前作，而玩的内容也同样没有太多变化，所以接触过前作的朋友，不建议再玩一次。不过，如果是想体验女孩子在牧场的生活，看一些只有女孩子才能碰到的事件，还是可以试一试的。

秀吉

虽然追加了新的元素，但基本系统则跟前作相同，最大的分别是主角由男孩子变成了女孩子，很适合女性机迷玩。而游戏的玩法也很简单，每天玩者都要很努力地耕种及收割，然后利用收获的农作物来制作和换取道具，此外在生活中还可以跟其他角色沟通。玩法上并没有突破，操作性有少许不便，只属于一般水准的作品。

Dr.Game

游戏虽然挂着“For Girl”的招牌，但其实只是新瓶旧酒，把前作稍为改良了一下而已，并没有太大的变化，而且在操作性和系统上的缺点也没有经过什么修正，因此对于已玩过旧作的朋友来说实在是欠缺吸引力，没有再买来玩的价值，除非你是系列的忠实Fans，或是从未接触过《牧场物语》的初级玩者吧！

猫部

玩法基本上没变化，不过主角由男孩子变为女孩子，有趣的地方是前作中男主角的情敌在本作中会变为恋人。游戏专为女生而设，因此也加入了一些女性化的新元素。如可以为女主角购买新衣服、制造美食来出售等。此外还加入了“牧场度”，让玩者可以更方便地了解农牧产品的各项出售情况。玩过前作的朋友可能会觉得玩法太类同，不过喜欢《牧场物语》的女孩子，可能会对此作爱不惜手呢！

SUPER DONKEY KONG

GBA 总分 29 铜

Dr.Game

经过了9年之后再次接触这个游戏，个人感觉难得的是一点也不觉得该游戏已过时，由此可以证明这实在是一款经得起时间考验的经典佳作，游戏的操作性和趣味性都有相当的水准，而新加入的要素也足以令玩过旧作的朋友感到新鲜。缺点是虽然以CG制作的角色造形和动作十分出色，但并未能与时并进，如果再加以改良的话可能就更好了！

风之使者

超任名作《SUPER DONKEY KONG》在GBA复活了！以当年超任的机能，制作出那种极其华丽的具有立体感的画面，实在算是个奇迹，在现在的GBA版中依然可以回味无穷。喜欢横向卷轴动作游戏的玩家，相信都会喜欢的。不过本作的难度偏高，很多地方需要记住位置才能通过，要从多次失败中找出过关方法，因此喜欢向高难度挑战的朋友值得一玩。

电玩太郎

当年RARE的技术，使任天堂主机性能获得的评价进一步提高，如今再次在GBA上复刻这款名作，虽然冲击性已经没有了，但出色的游戏性依然值得捧场。对现在的玩家来说此作品的难度可能会感觉偏高，但实质上游戏的平衡度还是很不错的，虽然游戏单纯地以横向卷轴画面构成，但当中的趣味性却是近年同类游戏所缺少的，如果未曾玩过SFC版的人便不容错过。

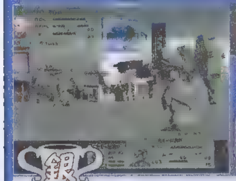
义经

移植自SFC的同名作品，任天堂旗下的其中一个著名动作游戏系列。除了将原作完整地移植过来外，还追加了收集道具和SCORE ATTACK等新颖的元素，增加了游戏的耐玩度。对于目前几乎被3D游戏软件独占的游戏界中，可以说已经很少有像这样高难度的2D动作游戏来向玩家发出挑战了。

总分：金强劲推介36-40 银强劲推介32-35 铜强劲推介28-31

FRONT MISSION 4

PS2 SQUARE 12月18日 6800日元



PS2 总分 33 银

猫部

久违了的"《FRONT MISSION》系列"首次在PS2上推出新作，游戏故事本身承接第一作，从侧面描写的角度丰富了该系列作的故事。由于是在PS2上推出，自然画面得到大幅强化，细节部份也一一忠实再现。战场更比前作大10倍以上，可以使玩者觉得十分壮观！机体的武器数目也同样增加，而且可以装备巨型武器，相当有气势。整体而言是极为出色的战略游戏，近期必玩之作。

Dr.Game

作为SQUARE的招牌作品，《FRONT MISSION》本次也可说是交上了令玩家满意的答卷，整体来说感觉与系列的第1集非常接近，世界观的设定相当细致，战斗系统简单且容易掌握，即使是初玩者也没有问题，算是个颇有大作风范的游戏，不过部份细节仍有可供改善之处，例如视窗画面难以确认，以及选择攻击方法时太麻烦等。

风之使者

"《FRONT MISSION》系列"首次在PS2上登场，本作新增了小队战斗系统，SKILL系统也作出大幅改良，再加上高低差、距离、地形等要素，产生出千变万化的战略性，对于没有玩过"《FM》系列"的玩家而言，可能要花一段时间去熟悉游戏系统。新的SKILL系统不容易被掌握，因为学错了SKILL会对战斗造成重大影响，正确地育成角色才是致胜之道。

义经

"《FRONT MISSION》系列"最新作，不论游戏的流畅度，画面的质素，战斗的系统，各方面都作出了许多的改善。尤其系统方面，本作首次可让玩者随意育成自己喜欢的角色。利用战斗中所得的EP，换取各种战斗技能，玩者可以真真正正地创造出独具个人特色的人物。操作方面则沿用旧有系统，游戏中还设有TUTORIAL MODE，让初级玩者也可以清楚地了解游戏的操作。

GROWLANSER IV Wayfarer of the time

PS2 ATLUS 12月18日

PS2 总分 32 银

秀吉

只要是喜欢战略游戏的玩者，都一定有玩过"《GROWLANSER》系列"的作品。而系列第四作《Wayfarer of the time》，在系统上进行了史无前例的重大改进，使棋盘式的战斗方式变成了以实时形式来进行，给玩者带来了强烈的新鲜感。除此之外，本作中还加入了"魔石组合"及"使魔系统"等新系统，其高水准的完成度实在令人刮目相看。

义经

与同时期推出的《FRONT MISSION 4》一样，也具有让玩者随意育成角色的特性。由RING与魔石配合的装备系统，即时战略的战斗系统，再加上按战斗结果而计算报酬的"WAR SITUATION SYSTEM"，使游戏整体的策略性和自由度保持了一定水准。除了人物以外，还设有使魔育成的要素，不论在战斗中还是在平时，都可以提供各方面的援助。而随着故事的推进，玩者的选择也会反映出主角的性格，影响后期对话的选择。

小志幽凉

不知不觉此系列已经出到了第4集。虽然如此，但本次以全新的世界观呈现眼前，配合一贯的美形人设，始终可让人感觉它的魅力所在。在系统方面有所改动，除了实时的战斗有一定的战略性和紧张感外，三种不同的战斗成绩能获得不同的报酬，提起了玩家挑战更好成绩的欲望。另外组合魔石提升技能、使魔的育成等要素虽然有趣，但总觉得出来的效果并不显著，而花费的工夫也较多。

Dr.Game

对笔者来说，这个游戏最吸引我的当然是漆原智志先生所绘画的人物了，不过游戏内容方面却没有马虎，与系列其他作品相比，该作的完成度非常之高！例如自由度相当高的育成系统、精彩的故事情节、使魔的育成等等，再加上充满紧张感的战斗系统，是近期一款非常出色的模拟战略RPG，实在不应该错过！

高智能方程式 Road To The INFINITY

PS2 SUNRISE 12月18日 RAC 1人玩 6800日元

PS2 总分 25

电玩太郎

记忆中《新世纪GPX》虽然多次被游戏化，但以立体赛车方式来制作却是首次。基本上游戏达到了忠于原作的感觉，所以对于该动画FANS来说是有一定的吸引力的，速度感觉也算比较强烈。但游戏的难度偏低，或者说对一般玩家来讲还不错，可却无法满足赛车游戏迷的要求。画面制作尚算合格，背景变化似乎不大，未能营造出紧张刺激的气氛，比较令人失望。

秀吉

其实在很久之前已推出过《新世纪GPX》的游戏作品，不过质素只属一般。至于本次再度复出，终于使其变成了全3D的赛车游戏，相信喜欢《新世纪GPX》的FANS一定会非常高兴。在操作性和速度感这两方面，其实已比前作改进了许多，尤其是使用BOOSTER及变形的时候，画面效果非常逼真，只感觉故事性比较薄弱，否则会更令人着迷。

小志幽凉

以同名动画为题材的赛车游戏，原作中各车种能借助变型和TURBO进行短暂性的加速，而在此作中这部分内容也得以再现，对于熟识原作的玩者来讲更添趣味性。可能为了迁就原作的FANS，游戏的难度比预期中的低，只要掌握好使用加速的时机，要取得胜利不是那么困难的。但缺点是除赛车以外的对话部分过少，很难让故事剧情融入到游戏中。

Minamoto

以同名动画为题材的赛车游戏，原作本身已具有相当独特的风格，不过游戏制作却偏向真实赛车的演出，是好是坏不得而知。在进行赛事期间，玩者在操控高智能方程式赛车时，可以使用变形或增压器来提升速度，这也是原作的特徵之一，然而画面的演出效果稍嫌不足，包括经常出现相同场景，以及速度感低等问题，整体来说似乎较为适合原作的FANS玩。

蒙面超人555

PS2 BANDAI 5800日元

PS2 总分 25

风之使者

明显是针对FANS推出的游戏，但笔者不是《蒙面超人555》的FANS，也未曾看过《蒙面超人555》的电影，自己的脑海中所认识的蒙面超人只有SUPER ONE、V3、RX等老一辈的，看见这些新一代的蒙面超人，感觉总是怪怪的，很陌生。至于游戏内容，其实看游戏多过玩游戏，与其花钱买这样的游戏，倒不如买套《蒙面超人555》的DVD来看更好吧！

Minamoto

目前在日本播放的最新"《蒙面超人》系列"的游戏化作品，玩法与之前推出的其他《蒙面超人》游戏差不多，以简单操控及按键方式，轻易地便可做出各种连续攻击技，爽快感相当不俗。而登场角色的独有必杀技全部会在游戏里重现，充满迫力。画面以融合真实影片的效果表现出来，质素只可说是不过不失。总的来说玩法始终稍显单调，假如是《蒙面超人》的忠实FANS当然值得一玩。

义经

以著名特摄系列《蒙面超人》的最新作为题材的作品，游戏的操作简单，容易上手，适合大部分动作游戏的玩者。而游戏画面方面，还会不时插入真人版的动画，尤其是特摄片中所不能缺少的必杀技场面，更具迫力！然而游戏整体其实与一个普通的动作游戏没有分别，除非你是特摄片的爱好者，否则本作根本没有什么特别的吸引力……

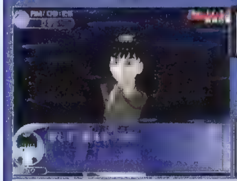
电玩太郎

以特摄动作加"英雄式"剧情发展的《蒙面超人》的相关游戏已推出过多集，其实这类简单玩法的游戏也算深得民心，前几作只在PS上推出，本次于PS2上发售的这款新作终于能发挥真实映像的效果。游戏以写实背景加多边形角色所构成，而两者间的组合也令人满意，简单的操作系统无论大人还是小孩都适合，不少场面达到了电视剧的效果。唯一可惜是缺乏变化，但FANS应该会满足。

总分：金强劲推介36-40 银强劲推介32-35 铜强劲推介28-31

侦探学园Q 奇翁馆之杀意

PS2　KONAMI　12月18日　1人玩　6800日元



PS2 总分 27

©2003 Konami Computer Entertainment Studios

Dr.Game

本来一直很希望能玩到一些推理侦探游戏，不过这类游戏颇为冷门，更遑论出色的作品了！而这个改编自漫画的作品，除了保留原作的精髓之外，推理部分也可算是中规中矩，尤其是导入了心证计等要素。可惜的是游戏开发人员未能好好加以利用，使游戏的平衡性不足，玩法与同类作品一样显得单调，希望下次能做出改善吧！

义经

由同名漫画《侦探学园Q》改编的作品。游戏的系统是利用各人物的特殊能力，搜集与分析案情，系统方面相当具有创意。不过正因为要玩者自行找出线索，使游戏整体的难度较高。再加上提供的记忆位置只有一个，即使发现出错，也可能需要从头开始游戏才能更正过来。对喜欢推理的玩者而言，是个值得挑战的作品，但如果只打算看看原创故事的内容，恐怕就会相当辛苦了。

Minamoto

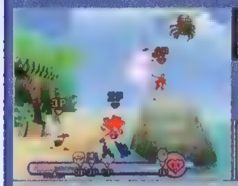
以著名侦探漫画《侦探学园Q》为题材的AVG作品，基本上与同类游戏的玩法差不多，不过加入了情报合成的新系统，玩者需要亲自将收集得来的情报组合起来，才可以从中推断出正确的答案，的确增加了游戏的趣味性。可惜作品仍有一些缺点，例如即使使登场角色的好感度提高，结果对会话内容却全无影响，另外SAVE点不足，在尝试推理时如果出错，很可能要从很早前的记忆位置再玩才行。

秀吉

而同名漫画作品为题材的AVG类侦探游戏，玩者所扮演的角色是主角Q，目的是破解离奇事件中的种种谜团。本作所采用的是有别于原作的新故事，玩者要对应着各人物回答的问题，选择出有利于调查出事件真相的答案。另外也可以凭借着“心证计”来得知角色回答问题的答案之真伪，感觉上自己完完全全地变成了一位大侦探，确实非常不错！

DREAM MIX TV WORLD FIGHTERS

PS2　12月18日



PS2 总分 27

小志幽凉

一款集合了KONAMI、TAKARA和HUSDON人气游戏人物，以大乱斗方式来表现的动作游戏。游戏的玩法简单，只要击倒对手争取最大的收视率便是胜利者。人物丰富的招式，还有似曾相识的游戏舞台，使战斗时充满了爽快感。不过因为玩法过于简单，追加的要素也并不算多，所以仍让人感觉有点失色，如果追加2对2的战斗想必更加有趣。

电玩太郎

又一款在游戏形式上模仿《SMASH BROS大乱斗》的游戏，只是本次集合了三间厂商的角色共冶一炉。对玩者来说部分角色可能未必都是自己喜欢的，不过难得的是每位角色的招式都能突显其个性，而且出招简单，任何人都能乐在其中。场景变化相当丰富，不过相反则过于简单，玩久了会觉得单调，也就不会持久玩下去。但的确是一款招待朋友的佳作。

猫部

由KONAMI、TAKARA及HUDSON三大厂商的著名角色总集合的大乱斗游戏。登场的人物相当丰富，可以见到桃太郎大战SNAKE或炸弹人大战变形金刚……虽然热闹但总是觉得有点格格不入。撇开这方面来说，其实游戏本身尚算有趣，操作简单，而且各角色都有自己的特殊招式，4人混战的确充满乐趣，喜欢以上三间厂商的角色，又喜欢大乱斗玩法的朋友可以一试。

Dr.Game

一个类似《DX大乱斗》的游戏，不过里面所登场的角色却非常耐人寻味，比如Power Pro君、莉香、变型金刚等，一大堆风马牛不相及的角色，混在一起出来的效果却差强人意，尤其是HUDSON、TAKARA、KONAMI一向并不擅长制作这类游戏，使游戏的平衡性相当差，部分角色几乎是稳操胜券，与《DX大乱斗》相比更是相形见拙。

STREET FIGHTER II The Anniversary Edition

PS2　CAPCOM　12月18日　2人玩　3800日元

PS2 总分 28 铜

© CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.

小志幽凉

一款纪念“《SF》系列”推出15周年的作品，《SFII》5款作品的人物聚首一堂来个大比拼！虽然这样说，但“《SFII》系列”中人物最多只有17个，只是把人物的必杀技强化或改善，甚至加上超必杀技等要素而已。表面上看的确可以来个新旧人物对决，但最终会发觉要胜TURBO版人物非常困难，平衡度并不理想。不过能够自由阅览各集的OPENING和各人物的ENDING也算是卖点之一。

秀吉

虽然“《SF》系列”已有十多年历史，人气度也不复当年之勇，不过现在仍有不少支持者。除了令人怀念的操作系统外，II代中的著名角色也全部在本作中登场，令人回味无穷。为了提升平衡度，角色的能力也有轻微的调整，玩者们要多加适应才行。以3800日元的价钱可以买到5合1的“《SF》系列”的怀旧作，实在是物超所值。

风之使者

本作并非单纯收录五套“《STREET FIGHTER II（SF II）》系列”中作品，而是将五套作品的角色“炒于一碟”！可使用不同版本的角色相互对战，例如用X版的阿隆对TURBO版的古烈，展开跨版本的决斗，这也是笔者喜欢本作的主要原因。当年《SF II》掀起了格斗热潮，它给人一种“真实”的击打感觉，比起《KOF》那种靠连续技的主攻打法，笔者更喜欢《SF II》。

猫部

不知不觉“《街霸》系列”已经诞生了15周年，此作主要是向《街霸II》致敬的纪念作品。游戏中收录了5款《街霸II》系列作品中的具有不同招式特性的65种角色，当然尽管角色是重叠的，不过部分角色会增加不少必杀技及COMBO技。此外游戏中还收录一部剧场版版动画，使内容看起来更丰富。总的来说这个游戏算是怀旧作品，如果你是《街霸》迷，相信没有理由不买此作。

铁臂阿童木 阿童木心脏的秘密

GBA 总分 33 银

风之使者

相隔了不知多少年，《铁臂阿童木》终于在现役游戏机上复活了！本次由SEGA SONIC TEAM开发的《铁臂阿童木》，是一款忠于原作的类似超任画面素质的横向动作游戏，在GBA上出现没有给人半点不入流的感觉，反而让人玩个不停。游戏中的敌人、BOSS都充满个性，每个BOSS还有特定的打法，需要从失败中汲取经验，记住BOSS的攻击模式，找出对付的方法。

猫部

SEGA在GBA上推出游戏，画面方面的确有一手。游戏能够做出高素质，这本身已经相当有吸引力，而且操作性相当良好，游戏的平衡度也十分高，连续攻击充满爽快感，初心者或高手都可以享受游戏所带来的乐趣。另一方面以隐藏角色登场的手冢笔下的角色也很多，非常有亲切感。如果是阿童木的Fans，此作绝对可以使你感到满足！

电玩太郎

“TREASURE出品，必属精品！”这句话一点也没有错，开发者利用了铁臂阿童木这个角色的特点，设计出能发挥其特性的关卡。虽然游戏的难度略高，但是整体的游戏系统、平衡度和操作性却非常出色。通过连续攻击来对付敌人能够带给玩者高度的爽快感，再加上生动的故事说明，就算并非阿童木迷也能乐在其中，是近期不可错过的GBA佳作。

Minamoto

“《阿童木》系列”在手掌机GBA上推出的横向动作游戏，游戏的质素相当高，无论是操作、系统及游戏性等方面都同样出色。除了吸引人的故事之外，通过从各人身上收集“阿童木心脏”来提高阿童木能力的系统，有趣之余实用性也相当大。但是大家要留意本作的难度颇高，游戏中必定会遇到不少阻碍。不过面对如此吸引人的游戏，相信任何动作游戏玩家都会继续挑战下去。

总分：金强劲推介36-40　银强劲推介32-35　铜强劲推介28-31

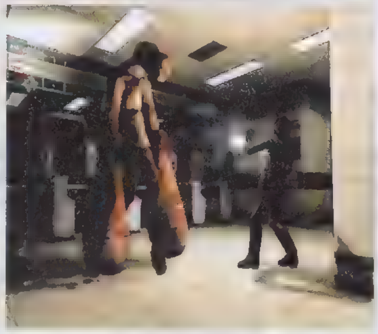
太郎信箱

Game-kjf@vip.163.com

BIOHAZARD OUTBREAK不值得做周记

寂静岭3问题

太郎兄您好！



1)贵刊之前所提供《SILENT HILL 3》的穿内裤秘技本人尝试了很多次都不成功，请问那个秘技是否出错呢？(本人已用NORMAL难度爆了一次机)

答：首先你要完成一次游戏，然后指着“EXTRA NEW GAME”并输入上、上、下、下、左、右、左、右、○、×，跟着还要选择DIFFICULY和RIDDLE难度，这样在某些情节会看见DOUGLAS穿着内裤。

2)请问《SILENT HILL 3》除了正常的结局外，还有没有其他结局？如有的话可否列出其达成条件？

答：本游戏共有三个结局，“NORMAL”结局只要玩第一次就会看到。

第二个是“POSSESSED”结局，属于BAD ENDING，那是直到对付最后首领时根据以下项目来计算分数，达到4000分或以上就会出现此结局。

分数增加要素	分数计法
受到伤害	每次加1分
打倒敌人数目	每个加10分
在教会的忏悔室选择“许す”	加1000分

第三个结局是“REVENGE”，又称为UFO ENDING。穿上TRANSFORM衣服，取得隐藏武器HEATHER BEAM消灭三十只以上的敌人，然后以没有装备武器的状况下进入主角居住的大厦，回到家中就会发生。

3)承上题，此游戏除了那支无限弹机枪，还有其他隐藏武器吗？

答：本游戏有多种隐藏武器，全部都需要在第二周目才能得到。

BEAM SABER——在游戏开始时的购物中心二楼储物库附近走廊尽头有扇打不开的门，调查便可取得。

FLAMETHROWER——面包店前的柜台上。

HEATHER BEAM——取得条件不明，可能要在NORMAL以上难度爆机并得到一定的评价，此武器必须在女主角没有其他武器可用时才能使用。

4)最后，贵刊曾刊出《THE LORD OF THE RINGS》有关无敌及回复体力的秘技是否有错呢，本人尝试了多次都未能成功。

答：根据笔者翻查，发现阁下所提及的两个秘技并没有错，不过阁下必须曾经爆过一次机，否则不能启动。在此再追加一些秘技给你，同样全部秘技需要按着L1、L2、R1、R2不放输入以下按钮：

阿拉冈LV.8技能	↑、□、△、↑
波罗莫4HIT连技	×、□、↑、×(要先爆一次机)
波罗密LV.8技能	○、↓、↓、↓
佛罗多4HIT连技	○、○、↓、↓
佛罗多LV.8技能	↓、□、↓、○(要先爆一次机)
甘道夫4HIT连技	↓、△、↑、○(要先爆一次机)
甘道夫LV.8技能	○、□、↓、↓
金雳4HIT连技	△、□、↑、×(要先爆一次机)
金雳LV.8技能	×、○、↓、□
勒荷拉斯4HIT连技	×、○、△、□(要先爆一次机)
勒荷拉斯LV.8技能	□、↑、↑、↓
梅里4HIT连技	△、×、□、□(要先爆一次机)
梅里LV.8技能	↓、△、×、□
皮聘4HIT连技	×、×、↓、○(要先爆一次机)
皮聘LV.8技能	□、↑、↑、○
山姆4HIT连技	↑、↓、△、△(要先爆一次机)
山姆LV.8技能	○、○、△、△
使用波罗莫	×、×、△、△(要先爆一次机)
使用佛罗多	○、□、□(要先爆一次机)
使用梅里?	×、↓、↓、×(要先爆一次机)
使用皮聘	△、○、□、↓(要先爆一次机)

SAFE HEAVEN

买游戏都怕变二手

太郎先生：

你好，本人近日在深水土步买了只PLAYSTATION 2的《变形金刚》，回家后猛然发现此GAME曾被人拆开过，原来GAME盒的PLAYSTATION 2胶封套(有PLAYSTATION字样)，被人换上了普通的封套，即市面上新DVD或CD的封套，万般无奈之下，只好请教太郎先生，此GAME盒内，总共有多少物件，我买的那盒有GAME碟一片，解说书一本，TAKARA会社问卷一张，请问除此之外，有没有其他东西？麻烦先生查证一下，感激不尽。

答：对于阁下购买了一个曾被人拆开包装的游戏，本人也深感遗憾，幸好阁下的软件所有内容物品并没有缺少，所以你不用担心，下次购买游戏时记得看清楚。

此外，还有一些问题想请教一下：

1)请问《变形金刚》、《忍者龟》(PS2及GBA版)、《双截龙》(GBA版)有没有隐藏要素？

答：以上游戏只有PS2版的《忍者龟》有秘技，全部如下：

另一种动作音效：在标题画面输入上、上、下、下、左、右、左、右、×、○。

另一种DONATELLO服饰：输入密码SPLINTER、RAPHAEL、SPLINTER、MICHAELANGELO、MICHAELANGELO，然后在拣DONATELLO角色时按着L1和R1决定。

DONATELLO双倍攻击力：输入密码DONATELLO、RAPHAEL、LEONARDO、DONATELLO、SPLINTER。

DONATELLO双倍防御力：输入密码SPLINTER、SPLINTER、SPLINTER、MICHAELANGELO、RAPHAEL。

DONATELLO闪亮及提升攻击力：输入密码DONATELLO、MICHAELANGELO、DONATELLO、RAPHAEL、SPLINTER。

另一种LEONARDO服饰：输入密码RAPHAEL、MICHAELANGELO、MICHAELANGELO、LEONARDO、LEONARDO，然后在拣LEONARDO角色时按着L1和R1决定。

LEONARDO双倍攻击力：输入密码LEONARDO、MICHAELANGELO、LEONARDO、SPLINTER、DONATELLO。

LEONARDO双倍防御力：输入密码MICHAELANGELO、RAPHAEL、LEONARDO、LEONARDO、MICHAELANGELO。

LEONARDO闪亮及提升攻击力：输入密码LEONARDO、SPLINTER、LEONARDO、SPLINTER、RAPHAEL。

LEONARDO无限特殊攻击：输入密码SPLINTER、MICHAELANGELO、RAPHAEL、DONATELLO、MICHAELANGELO。

另一种MICHAELANGELO服饰：输入密码RAPHAEL、RAPHAEL、LEONARDO、MICHAELANGELO、DONATELLO。然后在拣MICHAELANGELO角色时按着L1和R1决定。

MICHAELANGELO双倍攻击力：输入密码SPLINTER、MICHAELANGELO、RAPHAEL、DONATELLO、[illegible]

MICHAELANGELO双倍防御力：输入密码MICHAELANGELO、RAPHAEL、RAPHAEL、MICHAELANGELO、[illegible]

MICHAELANGELO闪亮及提升攻击力：输入密码MICHAELANGELO、MICHAELANGELO、SPLINTER、[illegible]

MICHAELANGELO无限特殊攻击：输入密码DONATELLO、RAPHAEL、DONATELLO、SPLINTER、[illegible]

Michelangelo改化武器：输入密码MICHAELANGELO、SPLINTER、RAPHAEL、MICHAELANGELO、MICHAELANGELO。

另一种RAPHAEL服饰：输入密码LEONARDO、MICHAELANGELO、SPLINTER、DONATELLO、DONATELLO。然后在拣RAPHAEL角色时按着L1和R1决定。

RAPHAEL双倍攻击力：输入密码RAPHAEL、DONATELLO、SPLINTER、RAPHAEL、LEONARDO。

RAPHAEL双倍防御力：输入密码LEONARDO、RAPHAEL、MICHAELANGELO、DONATELLO、SPLINTER。

RAPHAEL闪亮及提升攻击力：输入密码SPLINTER、LEONARDO、DONATELLO、SPLINTER、MICHAELANGELO 或者MICHAELANGELO、SPLINTER、LEONARDO、LEONARDO、RAPHAEL。

使用SPLINTER：输入密码MICHAELANGELO、SPLINTER、RAPHAEL、LEONARDO、SPLINTER或者SPLINTER、LEONARDO、DONATELLO、SPLINTER、MICHAELANGELO(但必须先以四位主角分别爆一次机)

另一种命中音效输入密码SPLINTER、MICHAELANGELO、MICHAELANGELO、RAPHAEL、SPLINTER。

2)《三国志7》(PS2)如何多人游戏？有没有隐藏要素？

答：此游戏并没有隐藏要素。

3)《忍者神龟》是否会出日版？

答：KONAMI似乎并没有打算在日本推出《忍者神龟》游戏，可能厂方认为该卡通在日本不会受欢迎吧。

4)请问哪一款(或数款)游戏令太郎先生觉得最好玩、难忘？

答：[illegible]，前者的构思实在相当出乎意料，后者就因为由四个故事交错发展，以及自行输入名字创造魔[illegible]

麻烦先生在百忙中解答问题，谢谢！

祝：各位身体安康，贵刊一书风行！

FROM：沉默者！

机战SC隐藏机取得条件

太郎兄：

你好！有关《机战SCRAMBLE COMMANDER》，请问有否隐藏机体？多少隐藏必杀绝招和如何取得？可否列明？

答：隐藏机体有多鲁基斯和老虎CUSTOM两部，隐藏必杀技有三招，以下列明。

●多鲁基斯（トールギス）：在第9及第12话派出希罗（W高达），希罗与撒古斯发生对话，到第14话便会加入。

●老虎CUSTOM（グフカスタム）：在第7话派出斯罗（Ez8），不要击倒老虎CUSTOM，斯罗与爱娜发生对话，到第14话便会加入。

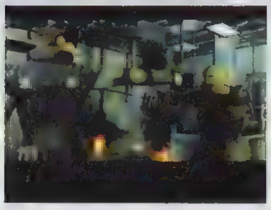
●GOD VOICE（勇者留登）：射击LV达一定级数。

●断空炮FORMATION（断空我）：射击LV达一定级数。

●A.T.FIELD（EVA机）：射击及防御LV达一定级数。

巴武藏上

GC难有机战玩



太郎：

在下有几条问题要麻烦太郎兄

1)GC版的《BH3》系移植PS版还是DC版的？

答：那是移植自DC版的，因为PS版画面太过简陋。

2)GC版的《MGS》会否加入“搜集狗牌”、“无限子弹”及“隐形战衣”等要素？

答：暂时还不知道GC版的《MGS》会否加入收集狗牌的设计，不过无限子弹以及光学迷彩在以前PS版也有，相信GC版不会被删去，放心好了。

3)任天堂在内地推出“神游机”的同时，不知香港是否有得卖呢？（可能性有多高）

答：或许会有人从大陆引进，不过老实说“神游机”只是将以前的N64游戏翻炒，并把日文换成简体中文字，在香港推出肯定是死路一条，或者你要等一些游戏店从大陆进口。

4)太郎兄怎样看PS2版的《恶魔城》呢？

答：其实个人不太喜欢PS2的《恶魔城》，变成为立体之后感觉上很多地方都不及以前般好玩，当然立体化已是大势所趋，但个人可能比较念旧，而且现在变得太像《DEVIL MAY CRY》，那就欠缺了原来的特色。

5)以前曾报导BANPRESTO会在GC上出《机战》的，但事隔那么久连一点消息都没有，是不是不出？

答：我不知道阁下从哪里听到有关的消息，但显然BANPRESTO已放弃为GC开发游戏，当然像《机战》这些作品更免提　事实上当初厂方也公布会为XB制作两款游戏，但结果影连影都没有。

6)DC只《BH2》中的“第四生还者”模式中，怎样才能取得S级成绩？另外取得S级成绩之后有奖品？

答：本人也不知道该迷你游戏如何取得S级成绩，不过可肯定就算做出该成绩也不会有新追加的元素。

7)太郎兄可否在“太郎天地”中谈谈《恶魔城》的过去，现在与将来呢？

[illegible]

读者LEO

BHOB不玩上网也可

你好太郎：

你好吗？我有一个简单的问题想请教你，就是将推出的PS2的《BIOHAZARD OUTBREAK》，是否真的能够OFFLINE来玩？我只是想在购买前确认一下，因为我并没有打算玩ONLINE。

答：《BIOHAZARD OUTBREAK》是设有OFFLINE模式的，玩者选择其中一位角色展开，进行时会有一至两名NPC同伴与你一起行动及作战，所以就算不玩ONLINE一样没有问题。

非常多谢你的回答！

读者BEN

超时空要塞隐藏机条件

太郎兄：

本人想请问一下

1)PS2的《机动战士Z GUNDAM 幽谷VS泰坦斯》的GAME OPTIONS中，在调校回合时间这一项的上一行(分别写着1、2、3、4的)是调整什么的。

答：在上期攻略中也有为游戏设定作说明，前者为输出伤害的大小，数字越大伤害越大。

2)另外，在调校回合时间这一项的下一行(分别写着50%、100%、200%的)是调校什么的？因为我买的是日版GAME。又不识日文，所以不知何解。

答：那是HYPER COMBINATION储存的快慢，百份率越小越容易储存。

3)近月PS2出的《MACROSS超时空要塞》的隐藏机是否只要把TV版及OVA版的所有版图全取S便可得到？

答：基本上要取齐所有的隐藏战机，的确是需要全部关都要获得S评价，而且也没有其他更快的捷径，至于各机体取得条件如下：

VF-1A HIKARU'S PAINT：完成ARMD-01所有关卡

VF-1A KAKIZAKI'S PAINT：完成PROMETHEUS所有关卡

VF-1J HIKARU'S PAINT：取得五个S评价

VF-1J MAX'S PAINT：PROMETHEUS第一至五关麦斯专用VF-1A过关时必须有A评价或以上

VF-1J MIRIA'S PAINT：以VF-1J麦斯专用机完成巴恩·沙兰达关卡

VF-1S FOCKER'S PAINT：全部关卡获得S级

多谢太郎兄的解答，祝工作快乐

小朋友上

GC宠物小精灵问题

电玩太郎：

1)我想问下你，GC新出的《宠物小精灵》(RPG)中，要做了什么事之后才可以同GBA红、蓝宝石交换精灵呢？

答：在故事模式打倒最后BOSS，看完结局画面，然后去精灵中心的地下室便可进行交换。

2)那些黑暗精灵如果杀了他，有没有机会再次捕捉？

答：黑暗精灵是不能捕捉，必须让它回复正常后才能加入成为同伴。

3)有没有可以捉野生精灵的地方？

答：本游戏是没有野生精灵供捕捉的。

如不刊登，请必回信，劳烦劳烦

祝工作愉快

MAGICIAN VISION上

关于DQ剑神问题

TO：电玩太郎先生

我想问游戏内有一项“复活之咒文”是要输入什么呢？我不知要入什么日文字？求你帮帮我吧！

祝工作愉快

[illegible]游戏进行中出现，现在我们登出所有的咒文给你，然后在故事模式的“ふっかつのじゅもん”输入，全部咒文如下：

[illegible]

ブキヤユキノフ

バフバフムスメ

[illegible]

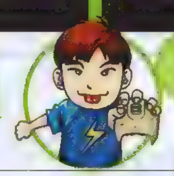
ヤミノコロモ

初级剑神上

今后所有“太郎信箱”来信可发送到

Game-kjf@vip.163.com

欢迎大家踊跃来邮询问问题。



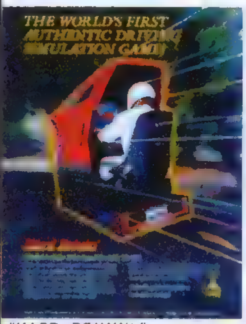
是不是需要比多边形更好的立体表现技术呢？

近十年来电视和电脑游戏业都在吹着一股立体影像风气，而且这股风潮是越演越烈，立体游戏差不多已和电视游戏业发展到了密不可分的境界。事实上除了电视和电脑游戏外，像电影也广泛地应用着，而所有立体影像都是由一个个细小的三角形所组成的。

多边形游戏的鼻祖

之前与读者一起玩《PROJECT GOTHAM RACING 2》闲聊时，大家首先就游戏影像的演变而打开话匣子，之后一名玩家便问未来是否有比多边形更佳的立体制作技术，于是大家便就这一点而谈了很久。首先回看目前立体游戏所应用的技术——多边形（POLYGON）。最早创造这种技术的人是谁已经不可考究，但是率先把它应用于电视游戏上的公司，却是曾有过多次起落的ATARI（雅达利）。

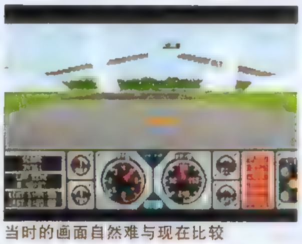
没有ATARI的话，游戏立体技术是否大幅推迟呢？



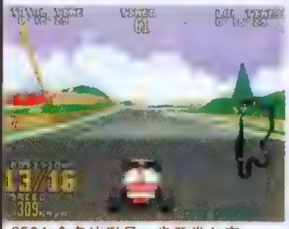
《HARD DRIVIN'》开启多边形的大门

当年ATARI曾制作过无数的游戏，有很多现今常见的游戏架构，也是由它所衍生出来的，例如以彩色屏幕显示、使用高解像度屏幕、多人同玩系统，以及各种不同形状的机壳，对游戏业界发展有着承先启后的地位。而当中最重要的就是多边形技术。ATARI于距今十五年前的1989年推出世界上首款以多边形制作的《HARD DRIVIN'》。《HARD DRIVIN'》是个模拟驾驶游戏，玩者驾着车辆在限制时间内到达目的地，而它的难度也如名称所描述的那样相当困难，因为超速会失控撞车，过慢除了不够时间，更无法驶过一些像过山车的打圈道路。

以目前的眼光，《HARD DRIVIN'》的技术可能不值一提，因为它一个画面可显示的多边形数量非常有限，车子像火柴盒，背景也没有任何贴图，而且速度也相当慢。事实上当时超任或MEGA DRIVE就算本身没有多边形功能，也能通过程序来补救进行移植。不过凡事没有踏出第一步，就没有往后的第二、第三步。



当时的画面自然难与现在比较



SEGA令多边形早一步登堂入室

多边形突破的年代

多边形被游戏业界广泛地应用，相信还是源自街机业的两大巨头NAMCO与SEGA，当年AM2研的部长铃木裕早已瞄准游戏界未来会走向立体化，于是设计了第一块高性能的多边形专用基板MODEL 1，尽管它并不能加上任何贴图，以及仍然给人硬块的感觉，但是其流畅性与速度感，让大家将以往由平面画像堆砌而成的立体游戏觉念一下子扭转过来。

若是论多边形游戏制作的比拼，无疑SEGA是比NAMCO稍胜一筹，可是说到有更深远的影响，个人觉得NAMCO来得更大，因为后者是首间将贴图技巧应用在游戏上的厂商，而街机《RIDGE RACER》让大家知道，原来除了CG动画之外，游戏是可以制作成这样的境界的。

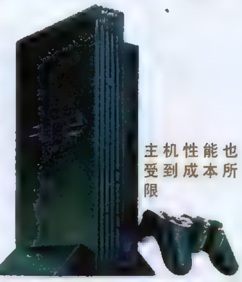
《RIDGE RACER》带给业界很大冲击

说到CG动画，其实不论是电视游戏，还是大电影上的电脑特效，全部都是来自小小的多角形，所谓多边形就是由无数的三角形所组成的影像而已。有些人可能会问那为何电影上的电脑特技他们看不到有多边形，那只是双方多边形使用量的多寡问题。现时家用机最强的机种XBOX，其多边形机能最强为每秒一亿三千多万个，不过大家都会发现，即使有这么"可观"的数字，实际游戏出来时仍然会有很多棱角。

强如XB的画面仍然有棱有角

硬件各方面的配合

在电脑上本身并不能制作出真正的弧线，大家看见的弧线是由大量的直线所组成，当然那就要有无数的直线才能达到"瞒骗"人类肉眼的效果。当然要画面制作得越精细，所耗用的多边形也越多，同时这需要使用更快速的处理器，以及更大的内存（RAM），换言之所需的金钱就更高。目前各大电影所使用的电脑特效，大家会发现那些影像能做到没有瑕疵，原因是采用数以百万美元计的高价电脑来制作，所以漂亮的画面是由金钱所堆砌出来的。



主机性能也受到成本所限

近年来立体技术不断地进步，以往要所谓超级电脑才能做到的演算速度、大容量的内存，也随着电脑整体的发展而令成本下降，数年前过万元的电脑，今时今日不仅只花数千元就可以买到，而且性能更比之前的强上数百甚至数千陪，正因为如此，虽然家庭游戏机性能每一代都会提高，但相对地售价并无多大的提升。

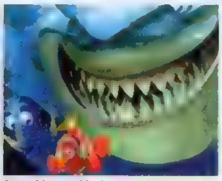
游戏机的多边形还有很多大的发展空间

多边形技术未到极限

《FFX》的CG动画所费不菲

现在游戏机差不多每五年就来一次改朝换代，随之而来的就是性能的大幅提升，以前笔者也说过，性能进一步提高或者大家未必能透过肉眼去分辨。有人可能会问是否有必要做到电影CG的质素呢？笔者认为对于游戏制作人甚至厂商来说，这确实是没必要的，就以CG动画为例，目前像《FFX》这那种水准的CG动画每秒大约要支付数万美元，而该游戏有数十分钟CG动画，可想而知成本有多高，如果游戏本身能做到这种质素的影像，游戏厂就可不假外求。始终成本吃重，对厂商来说是负担，更甚的是要转移到玩家身上。

游戏开发者早已超越主机性能



电影的CG技术还在不断进步

况且虽然现今的游戏机性能以几何级数暴升，但开发者却往往更快一步将之推向极限，而不管家用机再强。对于用来制作电影特效的电脑还是相差很远，利用主机能力来制作的动画还未能达到接近电影的水准，这代表立体技术其实还有发展的空间。自然主机性能越强，各方面用料成本也提高，或许在十年前已有人想制造一部可显示十亿多边形的主机，但这却与成本及经济效益有冲突，最后只好妥协。

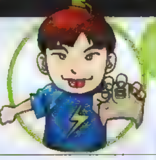
说来说去似乎都是谈多边形，似乎离题目很远很远，笔者只想强调一点，就是多边形技术在游戏机的发展道路上其实还未走到极限，最少也要等它能做到与电影同级水准才算数，不过就连电脑动画、电影也在不断挑战新技术，相信家庭游戏机还有很长的路要走。

新技术的要求

还未有取代多边形的技术出现

制作电脑动画需要超高价电脑

至于全新的立体技术是否没有存在的必要呢？这个相信要从很多方面去衡量，就该读者来说，那应该是一种比多边形更易应用，所耗费的容量更加低，以及有更好的立体效果。有的话当然理想，但随之而来厂商更加会考虑实用性，首先新技术是基建于某主机采用，其他游戏开发者就要去重新了解这种制作手法，也就是说普及性。另一方面是硬件的配合，理想的话当然希望只装置一些新软件便可达到要求，可是现实是否可行却是另一回事。否则当年SQUARE就不会因为购买数百部超级电脑拍电影和做游戏，导致公司严重亏损而要与ENIX合并了。但笔者也认为该读者的构思是相当正面的，毕竟人类是通过不断的想像，再经过种种尝试才能有进步，或许有一天真的发展出一套取代多边形的电脑制作技术也说不定，那就要由你们去努力实现了。



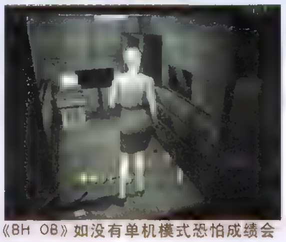
ONLINE 游戏的现在与未来

网络游戏(ONLINE GAME)对于电脑玩家来说，已经是一种不可或缺的存在，但对于家用机玩家，却仍然只属于一种起步阶段的东西，而且从目前所见，发展仍然不能算是理想，当中原因有很多，如果不解决，实在难以期望在未来进一步扩大市场。

网络游戏还未能主导市场

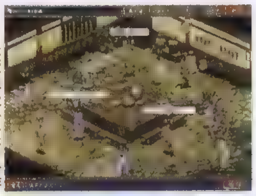
《Z GUNDAM》网络人数

近年越来越多家庭游戏推出对应网络游戏的作品，例如本月PS2就有《Z GUNDAM》和《BIOHAZARD OUTBREAK》，这些作品对于厂商来说其实是一种试探。"《GUNDAM》系列"一向在日本都吃得开，每次有新作往往都能卖过五十万套以上，利用它来测试网络游戏人口实在是最适合不过。事实上游戏发售后首周销量已超过三十五万套，可是再看参与网络对战的玩家，却仅有数百人，只是整体的百分之一，用惨不忍睹来形容也不为过。


《BH OB》如没有单机模式恐怕成绩会很吓人

至于《BIOHAZARD OUTBREAK》又如何呢？作为首个为PS2推出的原创新作，最初打着网络游戏玩法，话题性是有了，但现实却告诉CAPCOM仅靠网络模式是站不住脚的，因此便追加了一个"SINGLE MODE"。此举用意相当明显，就是对于只有网络这种玩法没有太大的信心，而厂方可能现在也庆幸加了该模式，否则《BH OB》销量可能会很低。

一直以来家庭游戏机都是由单机游戏(OFFLINE GAME)做主导，这个形势至今为止并没有特别大的改动，虽然不少厂商意识到网络游戏是未来的一个重要的走向，然而要推行起来却有相当多的困难存在。


KOEI是较积极开发网络游戏的日本厂商

《GUNDAM ONLINE》迟迟未能发售

在日本玩网络游戏要收费已是惯例

日本还未习惯网络游戏

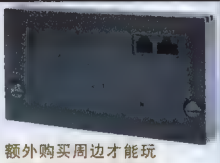
首先就拿电脑游戏来比较，在电脑游戏里十款有八款都是网络游戏，但不难发现当中大部分都是美国或是亚洲(台湾和香港)出产的作品，相反作为游戏大国的日本，对于这方面却未见有多大的热情，虽然不时都有厂商表示要开发网络电脑游戏，可是往往多番延期，而最积极的可能只有KOEI，而不少高达迷引颈以待的《GUNDAM ONLINE》至今还在开发中。

在日本推行网络游戏有困难，除了因为该国一直以单机游戏为主导外，它给人一种高消费的感觉也是原因之一。首先日本的网络服务收费平均来说远比别国来得高，另一大问题是由日本制作的游戏往往都要收取不少的月费，这也是很多人都过不了的心理关卡。长久以来家庭游戏机用户都会认为付钱买了一个游戏回家，自己就无需再支付其他的费用，然而网络游戏十有七八都要收取月费，即使只是多付数十港元，也会令大家认为不值得，所以网络游戏变成一种小众玩意，只有比核心更核心层的玩者才会去涉及。

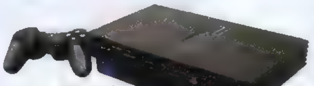
PS2未能扩大机迷人数

以往游戏业界都是由一班被称为机迷的人支撑着市场，所以当年游戏机卖数百万部已经很不得了，要不就是像任天堂依靠小孩子。但主机厂商明白到那只是很有限，要令市场进一步拓展，就必须向一群本身对打机不太热衷的人下手，这也是SCE成功的地方。然而机卖得多，却不代表市场好转，PS2至今卖过百万的游戏不过二十款，能有好成绩的作品也来来去去就那几款，结果支撑着市场的又是那批机迷，既然连单机游戏销售也受到限制，更何况要多付一笔的网络游戏呢？

PS2主机大热卖，原因之一是它本身具备播放DVD功能，由于售价便宜，很多人便视它为廉价DVD机，使玩游戏变成非常次要的东西，或许有些家庭真的买机后纯粹用来看DVD。其实当初笔者估计SCE在PS2加入播放DVD机能后，其原因之一是想通过它令非机迷逐步转化为机迷，岂料却造成一个反效果，不错有些大厂可以借此赚大钱，但相反有更多小厂进一步陷于窘境。


额外购买周边才能玩游戏必定影响网络游戏发展

以上两段文字，笔者只是想解释现今主机卖得多并不代表市场获得扩张，反之某种程度上玩游戏的人变得更少，他们都会采取打游击方式，一个月未必买一款游戏，更别说要他们去支持需要额外花费的网络游戏了。


PS2未能使一般人变成机迷

收费起着阻碍作用

大部分欧美电脑网络游戏不另收费

其实在欧美网络游戏远比日本流行，其中一个原因就是不少游戏网络时都不收费用，除非那些需要时常更新伺服器的MMORPG之外，像《DIABLO》、《QUAKE》、《BATTLE FIELD 1942》这些可以电脑直接连线的游戏都不收任何费用，大家自然乐意去尝试，而体验其乐趣后就会成为常客。又例如香港的电脑网络游戏，虽然也会有各式的收费，但却会以极低廉的游戏售价作招牌，例如十多元就买到，让玩家免费试一段时间，认为满意才买点数卡。

《FFXI》也要推出一年后才能收支平衡

《信长ONLINE》仅有两万名用户

相对地日本似乎没有一个游戏能真正做到免费的境界，像《FFXI》和《信长之野望》的月费固然高，不过作为MMORPG因为要常时更新，收取月费也是无可厚非，但是连《Z GUNDAM》与《BIOHAZARD OUTBREAK》这些纯粹提供给网络的游戏也要收费，大家就未必会愿意。尤其是后者玩过单机模式后，上网玩只是挑战过关时间，多玩几次就会觉得无聊，相信一个月过去大家便弃之不顾。

对于网络游戏是少数人的玩意，可能有些人会认为不对，因为《FFXI》至今全球也有超过四十万人登记了，但这是经过了半年时间的经营才得出的数字，但对比起《FFVII》全球卖出超过九百万套的纪录，可说根本不值一提。虽然今后厂方希望通过主机网络功能(未必一定是打机)来拓宽玩家的视野，然而个人估计未来发展还是受到相当的局限。

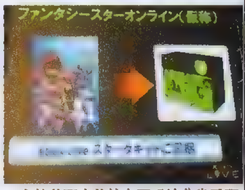
网络RPG相当耗费时间

家用机市场要使网络游戏普及还需更努力

或者在次世代主机推出时，厂方就要解决一切基本的问题，例如主机必须连同一切网络配件作配套发售，最好当然是连额外的软件也不用购买，还要是一个相宜的价格，消费者买机回家仅需将家中的宽带线接到主机，就可以立即上网，这样大家才会在无妨碍之下接受玩网络游戏这个新观念。

还有一个是令网络游戏发展受到局限的问题，就是彼此的竞争，如果只是寻常的对战型游戏还好。如果是MMORPG就麻烦了，曾接触过该类型游戏的玩家，便会知道那是一种相当耗时间精力的游戏。虽然你可抱着悠闲的心态去玩，但有更多的人会把自己融入游戏世界，因为要追LEVEL、争道具、甚至组党结派，将大部分时间投入其中。这些人已经没有余暇去"照顾"其他游戏，所以玩MMORPG的人很多时都会"与世隔绝"，更遑论要他去玩另一个MMORPG。如果同时有数款MMORPG推出，较出色或名气响亮的就会争取到更多的客户，会出现此消彼长局面。相比起来单机游戏玩的时间总有一个限制，而且随时都可以抽身离开，但我就不相信有人可同时兼顾两个或以上的MMORPG，做得到的话可能也会变成多重人格。

投入玩MMORPG往往会不能自拔



一套简单而完善的上网系统非常重要

总的来说，要让网络游戏得到更广泛的发展，需要解决以下几个问题，分别是硬件配合、游戏收费、服务器的负荷，以及游戏内容的吸引力，一日不解决这些问题，一日网络游戏都仍是少数人的玩意。

© SNK PLAYMORE
* "THE KING OF FIGHTERS" 及 "拳皇" 是株式会社 SNK PLAYMORE 的注册商标。"NEOGEO" 是 SNK PLAYMORE Corporation 的注册商标。

★拳皇 '03 游戏系统公式详解第一回★

☆有关新系统 "MULTI-SHIFT"(自由交替)

与以往的《KOF》不同，本次 03 的系统最大的特征是可在比赛中随时交换队员（注意只限在交替标志 "CHANGE SIGN" 亮起时，详见后面的说明）。

不仅提供给各位玩家到目前为止的"《KOF》系列"中没有出现过的全新玩法外，还在废除回合制的基础上使对战的节奏变得更加紧凑，增添了新的爽快感。

另外，这也使玩家所期待的缩短通关游戏时间的问题得到解决。

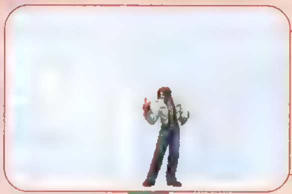
☆有关交替的种类

"交替"的方法共有两种。玩家可根据实际情况分别使用这两种方法，使游戏在对战策略性上得以全面提高。

1）通常交替

即改变操控中角色。正在战斗的角色完成交替动作后，向后退出战局，而等候中的替换角色将跳出来登场。

虽然进行这个动作没有特别的限制，但要注意在没有限制的这种替换中，当交替的指令成立后，直至交替完成为止，这段时间内都是不能进行操控的，因此容易造成空隙，被对手有机可乘。



按下 BC 或 CD 按键后，操控角色变为交替姿势。

虽然在这时将会出现不能操控的现象，但因被击中的判定仍然存在，所以在这时受到攻击的话，将不能交替。

交替姿势之后，以向后跳的方式退场。

在向后跳的初期，被击中的判定将会全部消失，即使被击中也不会中断该动作。

交替途中以按键选择的角色将会跳进来。

虽然在下降途中仍有被打中的判定，但在到落在地面上为止是不能操控的。

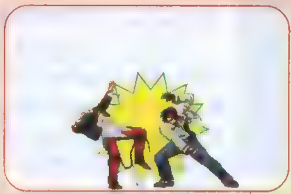
着地后，操控便可以进行了。

交替的意思即是之前的角色在消失的瞬间，与之同时交换的角色便扑进来，以快速地进行角色替换。

2）交替攻击

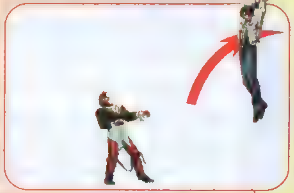
作出攻击的同时，操纵角色进行交替。

进行交替攻击后，将消耗一个气力量计(POWER GAUGE)。然而，因为有消耗气力库存(POWER STOCK)的这种限制，所以在交替之时会比普通的"通常交替"的空隙更小。(也就是说能更安全地进行交替)另外也可以在 CANCEL(中止)通常技后，组合上连续技。



输入指令后，操控角色将进行交替攻击。

虽然在这时将会不能进行操控，但因被攻击的判定仍存在，所以在这时受到攻击的话，将不能交换。



攻击后，在场上发动攻击的角色以后跳的形式退场。与通常交替一样，这时候具有无敌时间，而且动作也不会被中断。

被打中的一方会具有中招判定，变成后仰(也有浮空的可能性)的状态。

以按键选择的交换角色，将会在进行攻击的同时飞跳进来。

这时，虽然仍具有攻击判定及被攻击判定，但在落到地面上为止是不能操控的。

交替连续攻击技使用可能。在落到地面上后，因为可以立即转为输入下一个动作，所以还可以由交替攻击接驳连续技来使用。

ネオジオランド通信一號店

注意：本期刊登的《KOF2003》的实地测试以及发表会的内容已得到了SNK NEOGEO的正式授权许可。

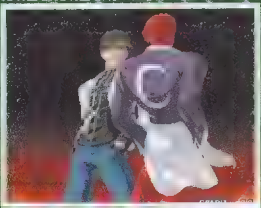
在12月2日至3日刚刚闭幕的，于九龙湾VIRTUAL ZONE游戏机中心举行的SNK NEOGEO的新作《拳皇2003》实地测试，虽然并不是在假日里进行的，但从一早上起还是聚集了20多名机迷在游戏机中心外守候，到了3号的晚上1点多，仍然有很多玩家不断地进行对战，最后在大家期待的掌声中圆满结束！而根据从日本远道而来SNK NEOGEO海外部的木村先生透露，这个仍然是开发中游戏版本，要在下周才能推出的正式版，到时候此游戏的完成度将会更高，看来《KOF2003》今年一样会在香港形成大热潮了！

同时，在12月4日也由SNK NEOGEO的香港代理“达流有限公司”于九龙尖沙咀凯悦酒店举行了一个发表会，除了展出新作《KOF2003》及《METAL SLUG 5》以外，还展出旗下代理的商品，如《SVC CHAOS》、《侍魂零》等游戏软件。

与国内街机格斗游戏玩家痴迷于“《拳皇》系列”一样，香港的玩家也非常钟爱该系列游戏。每年在香港举办的新作测试会，都会有大量的玩家前去捧场！

如此标准的双人机台设置在国内也只能在大城市的豪华街机中心里才能看到，能在这种机台上“爽”一把，是每个格斗游戏爱好者的梦想啊！

尽管到场的人数相当多，但由于安排得当，现场的秩序井然。



声明

致各大印刷商、书报代理、发行商、书报摊
有关《拳皇2003》攻略本以及漫画
敬启者：

“THE KING OF FIGHTERS”及“拳皇”是SNK PLAYMORE的注册商标，与之相关联的电玩漫画以及攻略本等的书刊，均已由株式会社SNK PLAYMORE在香港正式注册。SNK PLAYMORE保留一切有关刊物的中英文商标，权利及知识产权。

雄狮出版有限公司是经SNK NEOGEO HK CO., LTD.（新大地香港有限公司）得到株式会社SNK PLAYMORE授权，并制作及出版《THE KING OF FIGHTERS 2003（拳皇2003）》中文版电玩漫画及中文版游戏攻略本的。在株式会社SNK PLAYMORE的授权下，雄狮出版有限公司持有有关《THE KING OF FIGHTERS 2003（拳皇2003）》电玩漫画及攻略本的发行以及发售部份中文版漫画与攻略本的权利。

株式会社SNK PLAYMORE
SNK NEOGEO HK CO., LTD.
雄狮出版有限公司

© SNK PLAYMORE "THE KING OF FIGHTERS"及"拳皇"是株式会社SNK PLAYMORE的注册商标。

Story Image Figure～INTRON DEPOT 士郎正宗 Series2

以著名漫画家士郎正宗笔下的人物作为主题的食玩，全套共18种，包括6款人物造型，每款都有彩色、原创色及透明色3种。

全套26款的海底奇兵扭旦，几乎收录了剧中所有登场的角色，包括鲨鱼、海龟、水母、鲸鱼以及一大堆NEMO在珊瑚礁中认识的好友，其中两款更是罕有的特别版。

海底奇兵扭旦

以“世界名作剧场”——《安妮的故事》为主题的食玩，全套共有6款，收录了6个剧中的名场面，造形相当细致与逼真，极具神韵。

安妮的故事曲奇饼食玩

多啦A梦火车扭旦

全套5款的卡通人物“火车扭旦系列”最新产品，本次的主角是大家都非常喜欢的多啦A梦，集齐一套可组成长长的列车，只须转动车头的发条便会行走。

CHIKI CHIKI 面包超人扭旦

面包超人的最新扭旦匙扣系列第1弹，每款均有5个可动部份，摇晃时看起来就好像在动一般，全套共有6款。

非常精品推介

《超级机械人大战》的积木人型第2弹，全套共12种，包括虎龙王等4款原创机体，盖塔、UFO魔神等共6款超级系机械人与2款敌方机体，除了附送主要武器之外，UFO魔神更可跟飞碟合体！

DeQue 超级机械人大战 PART.2

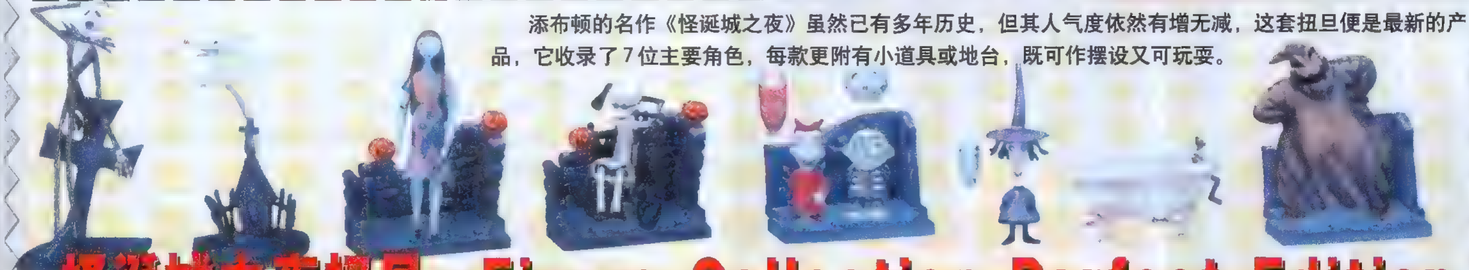
火车头汤马士扭旦～Mini Die Cast Collection Vol.4

充满重量感的“Mini Die Cast Collection扭旦系列”第4弹，本次收录了一些相当特别的款式，例如加上雪铲的汤马士、运煤车史葛拉菲和起重车杰克等。

重新推出的“宠物小精灵扭旦系列”第2弹，收录了12款来自红／蓝宝石版中的小精灵，更包括珍贵的传说精灵捷拉兹，每款附送地台和解说卡片。

宠物小精灵扭旦～Full Color Advance 02

添布顿的名作《怪诞城之夜》虽然已有多年历史，但其人气度依然有增无减，这套扭旦便是最新的产品，它收录了7位主要角色，每款更附有小道具或地台，既可作摆设又可玩耍。



怪诞城之夜扭旦～Figure Collection Perfect Edition

HG系列 哥斯拉 10

～哥斯拉×摩斯拉×机械哥斯拉 东京SOS～

收录了电影版里最新造型的哥斯拉扭旦，包括哥斯拉、摩斯拉和机械哥斯拉，以及3款由FANS投票决定的角色，造型逼真之还充满了质感。

咸旦超人空中大激突樽盖公仔

全套共15款的咸旦超人樽盖公仔，分别收录了4款咸旦超人、地球防卫队的4款战斗机及2款怪兽，此外其中有5款还是特别的银色版。

世界之舰船食玩 Series 01

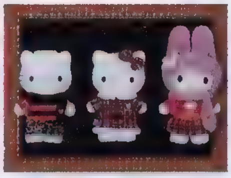
以潜水艇为主题的食玩，收录了著名潜艇漫画《潜水艇707》中出现的各种潜艇，以及现实中具有代表性的潜艇共16款，包括神秘的特别款和稀有的迷你水中用马达，可以安装在各艘潜艇上。

无论哪里都在一起景品

～叠型Card Case

《无论哪里都在一起》再次有新的精品推出！这套叠型Card Case共有5款，分别以5位角色为主题，Toro的FANS不容错过！

SANRIO CHARACTER+SUPER LOVERS景品～DX布公仔：Winter Costume



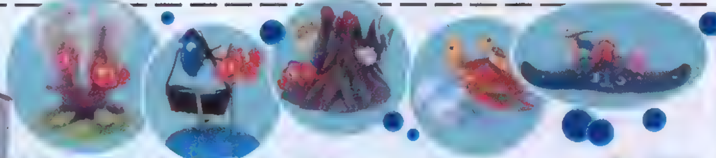
SANRIO和SUPER LOVERS Crossover的新景品，3位SANRIO的角色穿上SUPER LOVERS今年冬季的格子冬装，造型非常可爱！

非常精品推介

我出生的街

一丁目建筑物篇／一丁目乘物篇

充满昭和风格的建筑物和巴士的食玩，“一丁目建筑物篇”全套共有8款，包括电器店、糖果店、空地、公众澡堂等，而“一丁目乘物篇”则收录了13种古董巴士，每盒更搭配有各种巴士站、市民等小部件，集齐的话完全可把昭和年代的街道重现于眼前。



海底奇兵 Film Toys 食玩

凭借电影在日本上映的声势，《海底奇兵》陆续有新产品推出，其中一种便是这套情景食玩，全套共有6款，包括特别款1个，重现剧中的名场面。

真·女神转生

Digital Devil Realize 食玩

以金子一马先生所设计的以《真·女神转生》角色为主题的食玩，全套共有6款，每款各有两种颜色，由著名的造型师媚山厚先生负责，把金子先生的独特风格展露无遗。

e-mail add: akio@sceh.sony.com.hk

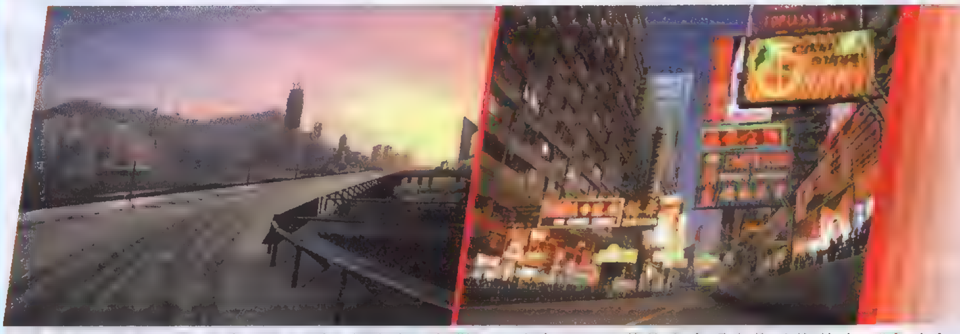
ASIA GAME SHOW
亞洲遊戲展
24-28·12會展

AGS 倒数开始！即将开幕！

师傅驾到，速速接招！

日本游戏界天王访港团，最强阵容！人气爆灯！

“GT 之父”山内一典：邀请你与陈慧琳一起亲身感受《GT4》中的香港赛道！并为你的 GT 游戏碟签名！【铁定】



“《鬼武者》系列”、“《洛克人》系列”制作人稻船敬二：亲自公开示范将在春季发售动作游戏 《鬼武者3》，任你试玩！【铁定】

《机动战士 Z 高达》制作人牛村宪彦：与你一起玩 Z 高达，并为你的高达游戏碟签名！【铁定】

“铁拳之父”中谷始：Namco 之宝，首访香港！为你讲解《Time Crisis3》之谜！【铁定】

“《樱花大战》系列”制作人大场规胜：主持《樱花大战》Cosplay 大赛，Kunoichi Talk Show【铁定】

《太鼓之达人》大石益也：现场表演打鼓绝招！

还有数位神秘嘉宾！请密切留意！

Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.

五大主题游戏区，面积全场最大

今年“PlayStation2”占地比去年大了一倍，扩大至五千平方尺，是整个亚洲游戏展中最大的摊位。本次 SCEH 由日本空运了100个“PlayStation2”试玩台，供大家入场后免费试玩，从这一点来讲可媲美 Tokyo Game Show。展出场地将划分为五大部份。

GT [illegible]

入口处就是瞩目的“赛车区”。以今年冬季最热的《GT4 Prologue》为主打，并辅以《Battle Gear 3》等其他赛车游戏。除了多名赛车女郎，以及三菱跑车助阵，最令人注目的就是专程由日本空运到香港的“GT4模拟驾驶舱”。这两部价值超过八百万日元的模拟座舱，由日本富士重工为《GT4》量身订造，座舱内有3个环回银幕，为驾驶者显示三种不同的画面，同时座舱会配合摇动，使驾驶赛车的真实感得到空前体现！使玩家完全投入GT的真实驾驶世界，完美再现 GT 的赛车世界。现场会提供给入场者免费体验的机会！

Eyetoy [illegible]

另外有一个区域是展出具有创新概念的体感游戏《Eyetoy: Play》。此款游戏由 Sony Computer Entertainment 开发，首次采用了一个 USB 镜头，将玩家的模样摄入游戏画面中，玩家可以看着自已的模样，完成游戏内的指定动作，如开窗、跳舞、耍功夫等。由于玩的过程中玩家需要全程站立，并且手舞足蹈，大家将可在此区域尽情地消耗大量卡路里。

阴森尸人鬼屋区

最近的热门话题就是参观鬼屋啦！而今年最流行的游戏种类也是惊粟游戏！这间尸人鬼屋除了真人扮演的尸人及鬼魂外，也有各间大厂商开发的著名恐怖游戏！

包括首度公开的全中文化的《死魂曲 SIREN》、《零 红之蝶》、《BioHazard Outbreak》、《Kuon 九怨》、《Nebula》等！

18 岁以下，胆小者及有心脏病者请勿入内。

© 2003 Sony Computer Entertainment Inc.
LTD 2003

全中文游戏区

另外，由于香港市场日益受到重视，玩家对中文游戏有非常大的需求。有鉴于此，会场内另外划分了一个中文游戏区域，供香港机迷可以在没有语言隔膜的情况下，尽情享受7款中文 PlayStation2 游戏的乐趣。其中包括：《GT4 跑车浪漫旅序章版》、《火线危机 3（Time Crisis 3）》、《死魂曲 SIREN》、《女忍者 Kunoichi》、《哈利波特 Harry Potter Qidditch World Cup》、《魔戒 Lord of the Rings: Return of the King》、《Medal of Honor Rinsing Sun》等七款全中文繁体字显示的游戏。

其他游戏区

包括首度公开的《鬼武者 3》、《FF X-2 Int'l + Last Mission》、《Z Gundam》、《Armored Core Nexus》、《Winning Eleven 7》等大作。

© SEGA WOW SEGA 2003

会场发售限定"PlayStation 2 赛车组"——"陶瓷白"PS2主机附上《GT4

SCEH将于"亚洲游戏展2003"中首度公开发售附有限定版赠品的"PlayStation 2 赛车组"。该限定版包括一部特别色"陶瓷白"的PS2主机，以及一款《GT4 序章版》游戏。现场购买的朋友均可得限量赠品"陶瓷白GT手表"。

只需两本周刊的价钱

想一次玩过上百款的 TV Game、Online Game、手机 Game、PC Game、卡片 Game、街机吗？还有潮流模型玩具，任你从 10: 00am 玩到 8: 00pm！玩足 10 小时，只需港币 25 元！

尖沙咀郵政信箱 91582 號 Akio 收(SCEH)

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"◆" is a registered trademark of Sony Corporation.
Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited
網站：http://www.sony.com.hk/playstation

动画新作情报大公开！！

棋灵王 ~新春SPECIAL

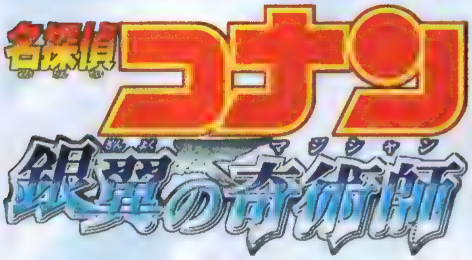
原作：堀田由美・小畑健
监修：梅泽由香里
监督：enndoutetuya
剧本：横手美智子・enndoutetuya

在2004年1月3日，日本方面将会播放《棋魂》的SPECIAL版，故事内容是紧接在TV系列之后，进藤光和塔矢亮等为广大FANS所熟识的人物，再次在观众眼前展开围棋激斗。

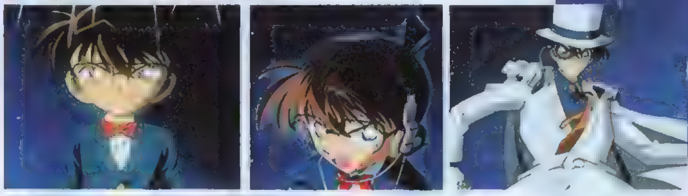
变形金刚 ~SUPER LINK~

2004年1月9日开始，日本东京电视台会播出全新一辑"《变形金刚》系列"的卡通片，各位FANS们千万要留意，因为本次大[illegible]欢的擎天柱在新作里以全[illegible]现。

名侦探柯南 ~剧场版~ 银翼之奇术师



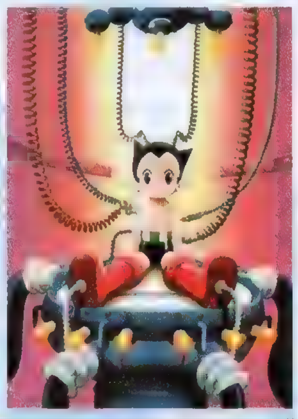
《周刊少年SUNDAY》刊载的著名侦探漫画作品《名侦探柯南》，最新一部动画电影将于2004年4月17日在全日本东宝院线上映，标题名称是"银翼之奇术师"，新作中柯南再度跟怪盗KID展开连场恶斗。



恶魔人 ~真实版

1972年6月开始刊载于《周刊少年MAGAZINE》的著名漫画家永井豪先生的作品《恶魔人》，现正改编为真实版电影，本次作品制作中会加入大量CG技术，务求做出全新视觉效果的壮烈动作场面，绝对叫人期待万分！

铁臂阿童木



已故漫画大师手冢治虫先生的经典名著《铁臂阿童木》，在本年4月为庆祝阿童木的诞生，日本方面重新把作品制作成电视动画，而香港的观众们也有机会欣赏得到，因为由2003年12月9日开始逢星期二、四晚上5点05分，在无线电视翡翠台会播放该作品，阿童木迷要留意啊！

头文字D ~The Fourth Stage

超人气赛车动漫画作品"《头文字D》系列"，据最新情报中得知，新一辑TV动画《The Fourth Stage》已在筹备制作当中，预计在2004年前半年内推出，假如消息正确的话绝对是FANS一大喜讯。

哈姆太郎

深受香港小朋友欢迎的卡通片《哈姆太郎》，最新一部电影将于12月13日开始在日本东宝院线上映，标题名是《哈姆哈姆格兰披治 极光谷的奇迹》，哈姆太郎与一班好朋友将要经历前所未有的冒险旅程。

宠物小精灵ADVANCED GENERATION ~裂空的访问者~

除了《哈姆太郎》之外，另一部备受香港小朋友喜爱的卡通片《宠物小精灵》，最新剧场版ADVANCED GENERATION第二作《裂空访问者》，暂时预定2004年夏季在日本上映，本次新作里主角小智和皮卡秋有可能碰上来自宇宙的小精灵。

2004年动画新作巡礼

铁人28号

●动画化计划中

原作：横山光辉
监督·系列构成：今川泰宏

STAFF

金田正太郎：kumaimotoko
村雨健次：千本雄之

CAST

自1963年首度放映以来，本次已是该作品第四度动画化。内容描写巨大机械人"铁人28号"，以及少年操纵者正太郎的故事。监督是曾担任横山光辉先生另一名作《GIANT ROBOT》OVA版的今川泰宏先生，相信质素有一定的保证。

BURN-UP SCRAMBLE

●预计2004年春TV系列放映开始

原作：AIC
监督：林宏树
系列构成：植竹须美男
人物设计：村田俊治
制作：AIC

STAFF

甲子园利绪：丰口megumi
神宫真弥：钉宫理惠

CAST

过去以OVA形式推出的紧张刺激的警匪动作作品，第四辑将改为TV动画版。主人公利绪、真弥、莉莉嘉隶属于特殊部队"禾尼亚斯"，她们的工作范围包括捉拿一切罪犯，无论是普通的女高中生，或者邪恶的宇宙人等，剧情荒诞搞笑。

STORY

往北去 Diamond Dust Drops

●2004年1月20日开始播放

原作：广井王子
人物原案：NOCCO
监督：BOB白旗
系列构成：山口亮太
人物设计：千叶道德

STAFF

茜木温子：石原缯理子
原田明理：渡边明乃
白石果铃：高桥裕子

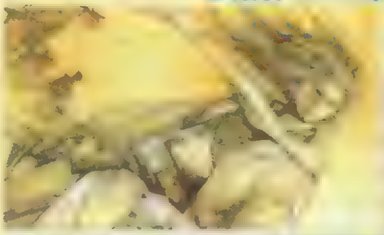
CAST

因《樱大战》而广受玩家欢迎的广井王子先生，其原作的恋爱游戏作品《往北去》将改编成TV动画版，作品舞台是冬季的北海道，内容描写主要5名少女的恋爱故事。

STORY

SAMURAI 7

●预计2004年春TV系列放映开始



原作：黑泽明
监督：泷泽敏文
系列构成：富冈淳广
人物设计：草(((弓剪)))琢仁
制作：GONZO DIGIMATION

STAFF

被流浪武士集团袭击的村庄，聘请了武艺高强的"侍"帮忙，不过问题是否就这样会被解决掉呢？本作是真人电影《七人之侍》的动画化作品。

火之鸟

●预定2004年春季放映开始

原作：手冢治虫
监督：高桥良辅
动画制作：手冢PRODUCTION

STAFF

已故漫画大师手冢治虫先生的鸿篇巨著《火之鸟》，再次被改编成动画作品，故事取材自原作中的"黎明篇"、"复活篇"、"异形篇"、"太阳篇"、"未来篇"等，内容主要是围绕着人类普遍关注的问题——"生存"。

STORY

大小姐教师

●2004年1月6日开始播放

原作：森本梢子
监督：佐藤雄三
系列构成：小林靖子
人物设计：森森义则

STAFF

山口久美子：早水RISA
泽田慎：铃村健一

CAST

众多不良学生就读的"白金高校"，来了一位新任教师山口久美子，她担当班主任的那个班里可以说全是坏学生和问题少年，一般老师在此情况下执教必定难以应付。而山口久美子则一直隐藏着真正身份，其实她是社团"大江户一家"第四代继承人，人称她为"大小姐"。

STORY

读者纵横谈

“读者纵横谈”栏目从本期起正式建立，由在下SEED为大家主持。由于目前和店长两人为了这本杂志忙得团团转，暂时还没有时间来准备小编寄语，不过本人的简介以及小编形象会在以后的杂志上公布。在上期的“读编漫话”栏目中我们已经开始为“读者纵横谈”栏目征稿，也收到了一些email来信，不过其中有不少并没有注意征稿中所说的注意事项，下面再重申一次。

投稿请发email到game-kjf@vip.163.com，如果是通过邮局邮寄的话，请寄到以下地址：深圳市34-007信箱，邮政编码518034

投稿请注意以下方面：

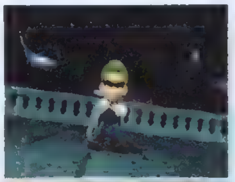
1. 语句通顺，言之有物。
2. 字数保持在2500~3000字。
3. 在稿件中注明发表时使用的笔名。
4. 在稿件中注明真实姓名和使用的银行卡号（招行或者交行的银行卡，后者还需要注明开卡城市），如果无银行卡请注明姓名和汇款地址，以便及时发放稿费。

以后随着稿件的增加，我们也会适当扩充本栏目的页数，欢迎大家踊跃来稿。同样，《GAME WEEKLY》的相同栏目中的精华文章我们也会及时为大家献上。

对任天堂赤字的看法

任天堂是游戏业的鼻祖，陪伴着不少人一起成长，也陪伴小弟渡过了童年，从以前接触的第一部游戏机红白机开始，到后来的超级任天堂都带给了我不少宝贵的回忆。到了后来为了跟SONY和世嘉竞争，不得不再推出新主机，接着的N64和GC均是在被动情况下发售的，虽然推出的游戏数量不像以前那么多，不过由任天堂推出的游戏还是很有质量保证的，可以说每每是佳作，只要是喜欢任天堂的玩家都不会觉得失望。不过科技一日一日地发展，现在的时代又跟以往不一样了，任天堂的崇高地位也一日一日被取代，就好像改朝换代似的被SONY所取代。任天堂不利的消息不断出现，终于出现了首次赤字的业绩，说成是因为日元高涨实在是有点牵强，GC的成绩差才是有目共睹的最主要的原因吧。对于任天堂的赤字，小弟认为不是一朝一夕导致的，以往已经发生过不少的预兆，小弟便来逐一分析吧。

山内溥引退



山内溥在游戏业界的地位崇高，只要提到他的名字，便会马上想起他一手创办的任天堂。任天堂能够有今日的成绩，也全靠这位颇富新意念的老人在支撑，使得任天堂的游戏总给玩者带来惊喜，也能保持任天堂的业绩每年平均地在递增。但无论如何出色的人物，也逃不过衰老的命运，到最后任天堂的管理权也必须由他人接管。现在任天堂的新任社长是岩田聪，在社内他原本是一名程序设计员，曾负责设计过很多的名作，得到了山内溥的支持，成为了新一任的社长。但原本当程序设计员的岩田聪，突然要管理整间任天堂，不是随随便便可以当得来的。在没有资深的企业管理经验下，要带领任天堂走在游戏业界的先端是件很难的事，而且在他接手期间，任天堂的业绩本来就在衰退中，单靠现在的岩田聪来力挽狂澜，不要说使营利增长了，要保持原有利润也非常困难，没有了山内溥的任天堂就等于实力大幅削减了一样。

固步自封

任天堂的衰退，最主要原因是跟主机N64和GC的不济有关。任天堂过度相信自己的主机，以为推出任何主机，都能像当初红白机过渡到超任上那么简单。所以到N64推出时，还维持使用高成本的盒带，完全不考虑当时以开始流行的低成本媒体CD－ROM。因为N64使用盒带的先天弱势，使得它最大的敌人PS有机可乘，低成本的CD－ROM使得游戏价格可大幅下调，吸引大量玩家购买后，厂商们看到有利可图又开始在PS上推出游戏，这个循环不断扩大，最终令PS得以称王。到了推出新主机GC的时候，任天堂好像还未吸收到N64的教训，媒体虽然已用上DVD－ROM，可惜却是使用GC专用的8寸DVD－ROM。因为是刻意制作这种光盘，使得成本比普通的DVD－ROM高，难以迎合整个市场的大势所趋。

新主机不继承旧主机游戏

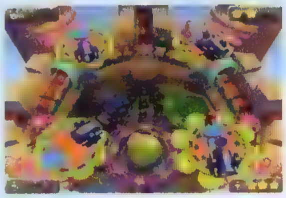
为何GBA会那么快可取代GB的位置？是因为GBA可以兼容所有GB的游戏盒带，使刚推出时不愁没有对应的游戏，如果完全不对应的话，要完全取代GB的时间一定会较长。道理一样，新旧主机游戏能互相对应，可以解决新主机游戏数量不足的问题。不过任天堂的主机并没有做到这一点，每次推出的新主机完全不对应旧有主机游戏，使得很多人也会抱观望态度，等到真正有喜欢的游戏时才购买。因为主机的销量不高，自然游戏销售量也不高，最后演变成厂商也逐渐减少推出游戏数量的最坏状况，就等于后期的N64和现在的GC一样，主机在市场上的占有率越来越低。

名作销量欠佳

除了《宠物小精灵》外，其他任天堂的名作也开始出现疲态，以往轻易达100万的名作也不复当年之勇，GC上推出的《阳光玛利奥》和《赛尔达传说》，销量较当年N64少了一半还多，小弟认为这些游戏质量都相当高，被列入大作之列也不为过，但从销量上可看出拥有GC的人真的非常少，使得很多人都不能体会到任天堂游戏的魅力。

年老问题

最后是任天堂社内的问题，因为任天堂是一家老字号厂商，而日本大部分的员工，都会对公司有一种归属感，通常会工作至退休为止。尤其是任天堂，对公司有归属感的员工特别多，到现在出现了员工高龄化问题。上了年纪的人，在意念或创意上会比年轻的一辈差，使得任天堂推出的游戏在创意上已开始跟不上形式。所以为何现在很多的名作，任天堂都请了其他厂商为他们开发？小弟想社内富创意的员工越来越少是最大的问题吧。



以上种种因素，都是导致任天堂今年出现赤字的原因，如果任天堂不能对症下药，要改善衰退中的业绩真的很难。任天堂陪伴小弟成长，我也不希望看到这样的事发生，希望在新的一年，任天堂会有些上佳表现。

编者的话

虽然任天堂今年出现首度赤字，但比较起其他的大厂商，任天堂并没有发行任何的债券，以本身内部的实力和销售网，至今为止仍然保持到稳定的业绩，事实上比不少负债累累的厂商有优势得多了。主机GC为任天带带来沉重的负担，但幸好还有GBA力保不失，在相互补助下仍能力挽狂澜。之所以终于出现首次的赤字，首先抛开汇率差价，如读者所说GC的销售不振才是最主要原因，即使是利润丰厚的GBA也是弥补不了GC的失势，因此才会出现这种情况。

读编漫话

收到大量读者来信，店长感到很开心！
向第一批购买《GAME科技风》的读者致敬！

“读编漫话”开张篇

随着《GAME科技风》于2003年12月16日如期在全国各地上市，读者的热情也空前高涨起来！我们的读者服务信箱与专用E-mail邮箱每天都能够收到不少读者的评刊意见，让店长这样堂堂的男子汉也不禁深受感动！在这个最抢眼的位置上，我要大声地再说一遍：“谢谢你们的支持！”

因为2004年第一期杂志的制作周期比较紧张，尽管编辑部中的各位已经尽了很大的努力，但是当我们拿到成书的时候，却还是发现了不少的错误。心细的读者已经给我们提出了警告，并且支持我们在杂志内容安排上的改进，还提出了许多具有建设性的新栏目制作意见。这些建议对我们来讲太珍贵了！

下面就集中罗列一下上期关于“店长的调查”中所涉及的3个问题的读者意见：

《GAME科技风》编辑们：

大家好！首先，祝贺贵刊在中国内地成功发售！（我太激动了！）这对于内地的玩家来说真是一件大事、好事！我是天津的一位读者，自从我在其他电玩杂志上看到贵刊要上市的广告后，顿时心中激动万分！很早以前，我就看过香港的电玩杂志，感觉香港的电玩杂志有着精美的页面排版；权威的游戏资料；时效性很强的攻略秘技；更重要的是还有小编们忘我的敬业精神！:-)

至于这新年第一期杂志，我当然是必买无疑了。我先回答一下店长的问题：

1.你是通过什么样的途径知道《GAME科技风》这本杂志的？

答：我是通过刊登在其他电玩杂志上的广告知道的。

2.你觉得这本杂志与其他同类的游戏杂志在内容上进行比较存在着哪些劣势或优势？

答：贵刊有很多优点：首先，游戏介绍的边角上都有日本游戏公司授权的标志，是Z版的！而且内容非常详细，不像有些杂志给人的感觉是粗制滥造的！此外贵刊还没有广告！（绝对鼓掌）很多内地读者都不喜欢电玩杂志有很多的广告，而《GAME科技风》就迎合了这些读者的口味！杂志还很年轻，但潜力绝对是巨大的！我希望印刷质量能够再提高一些，毕竟有些图片的清晰度还是不太好。目前据我估计，过不了多长时间，贵刊就能在市场上占有一席之地了！期待ing……

3.你觉得这本杂志亟待解决的问题，或者说是缺点在哪里？

答：如上面所讲印刷质量是需要注意的一个问题。此外贵刊应该开辟“《WE》专栏”，因为大陆的玩家喜欢《WE》的实在是太多了，玩得好的也不在少数。估计这是和香港玩家不太一样的一点。还有就是不能遗忘喜欢街机的玩家……这方面“NEOGEO LAND通信一号店”就是很好的栏目！

我现在的学业很繁忙，毕竟明年就要考大学了嘛！平时打机的时间也不多。偶尔在电脑上玩会儿《PES3》（《WE7》英文版），在我的NOKIA3510i上玩会儿JAVA游戏。我还有一台PSone，只是现在不怎么开机了。但愿明年能够考上好的大学，买一台行货PS2支持正版！

好了，就说这么多吧。祝各位编辑圣诞快乐、新年愉快！

天津　　ZAME

尊敬，可爱的电玩太郎先生，你好！

我今天终于买到了《GAME科技风》！因为以前看过一些香港的电玩杂志，所以在没看到书之前便对《GAME科技风》很有兴趣。买到书后感觉不错，文章排版很好，字体也合适，份量很大。但攻略所占的内容太多了，从各大游戏论坛上都能看到部分玩家对此不满，虽然你们的攻略很认真、详细，但对大部分内容是攻略的杂志，我实在无法很喜欢呀。建议取消1至2款游戏的攻略，省下的10多页做其他内容。如介绍GW的编辑、趣事，日本游戏市场等。“太郎天地”、“漫动作”与“读编漫话”都应该增加页码。如果不够，建议杂志增加至160页。那样的话即使12元我也买！因为有了《GAME科技风》，我就可以不买其他的游戏杂志了。

下面提个意见。《GAME科技风》的内容至少要有九成是GW的同期内容，这是保证杂志品质的唯一方法。本地化栏目要慎行，要小心地一步一步来，国外一些杂志进入大陆，所谓的本地化就是没有特色，脱离玩家，充当国内游戏厂商的枪手，而我们玩家最需要的是一本游戏资讯丰富、精彩、及时，敢说真话的杂志.我希望《GAME科技风》能做到以上几点，希望GW进入大陆成功，成为游戏杂志中的霸者。

另外，回答店长的调查：

1.我是通过杂志广告知道《GAME科技风》的。

2.优势是游戏资讯及时，攻略详细。杂志看起来比较舒服，比国内其他游戏杂志好看。劣势是封面封底都还可以更漂亮些，减少攻略页数。

3.纸张能不能采用《FAMI通PS2》香港中文版那种纸。此外如果介绍“《WE》系列”的游戏，球员请使用大陆译名.

重庆　　王强

Hello，《GAME科技风》！

我不是来赞扬你们的。诚然，贵社做的无论是游戏攻略还是新作情报都是数一数二的，但我想说的是你们缺乏对中国市场更全面的认识。

首先想说的是GC问题。128页内文，介绍GC的游戏加在一起撑死不过5页！WHY？GC就这么遭人鄙视？国内玩家就没有人使用GC了吗？难道你们不知道网络上有多少任天堂FANS成立的俱乐部和论坛吗？正如电玩太郎所说，GC做的多是任天堂的名作续篇没有新意，那么我想反问一句了，PS2上卖座的游戏又有多少是原创作品呢？卖的好的，不还是“《FF》系列”、“《GT》系列”等游戏吗？试问任天堂这么多年以来被剽窃的构思和创意又值多少眼泪？

其次我不太喜欢封面上加入大量本期内容的文字介绍，这样从某种程度来说破坏了原画的观赏性。可是没有文字介绍做卖点又不行，毕竟这个年头不努力做做广告性的宣传是很难立足的，何况杂志又不是画集。强烈要求以后的封面让御用画师亲自主刀，很多海外游戏杂志不也正是这样吗？多有自己的特色啊！

最后不能不提就是杂志中的错误还有很多，就拿“情报网络”来开刀，P3和P4注意到了吗？一条《DRIVER3请明星配音》的新闻连续登载，明显骗钱！“市场扫描”直接作成邮购好了，太广告化了！海报送的更是恶心，薄薄的一张纸，质感极差！你当我们“农村人”没见过海报啊！

行了，先批到这儿，如店长有什么不满就多多得罪了，我只是说说我心里的想法。

Leny

今天买到了2004年第一期的《GAME科技风》，看完后有一点建议想跟你们说说！

对于90%的内容来自GW这一点当然好，但是也要考虑到内地的需求。一本杂志有好几个RAC类游戏的内容是不是太多了？希望杂志可以考虑到内地玩家的具体情况来做。毕竟这是给内地玩家看的杂志，做符合内地玩家口味的内容才是《GAME科技风》畅销的保证！纯香港特色对读者来说也许一时新鲜还好，但是久了就没意思了！比如“什么什么已经在香港面世”之类的消息。

还有就是性价比的问题，不出我所料杂志的价格是9.8元。但是内地的两大游戏杂志一个送CD或VCD，另一个送VCD，《GAME科技风》简单的一张海报怎么可能打动玩家呢？其实如果《GAME科技风》做VCD绝对有优势，每期的VCD都可以放一些香港玩家比赛的录象，比如《WE》、《VF》之类的，这样可以让内地玩家看看香港玩家的实力。而且，以你们和日本游戏厂家的合作完全可以放一些独家的内容！

在亲和力方面，因为在杂志中没有见到对各位小编的介绍，而满本都是游戏的介绍、功略，从我的阅读习惯上来讲感觉上太乏味了，而且不利于和读者沟通！

圣－豆腐脑

店长的集中回复

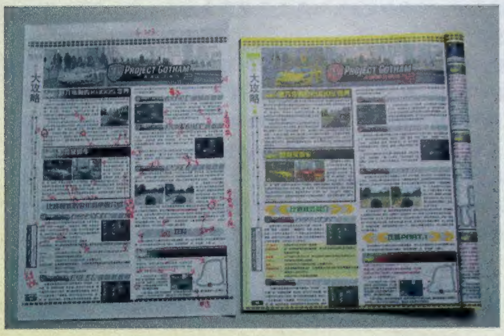
从上面的几封来信之中，店长深深地感受到要做好一本杂志的艰辛。谁都知道有“众口难调”这一说，可是要做好一本杂志，要做一本被广大读者认可的杂志，这个问题是坚决不能回避的！很多时候，店长都和其他编辑一样在冥思苦想着究竟如何才能达到读者的要求，而老编则说了一句很经典的话：我更看重读者调查！不错，一本脱离读者需求的杂志是无论怎样也不会成功的，因此店长更感觉到要做好“读编漫话”这个栏目的重要性。这次刊登出来的意见，除了是给读者表明我们敢于正视所有问题的态度外，更重要的是希望大家能够继续踊跃地发言！既然大家都在支持着《GAME科技风》，我想无论是我们还是你们都希望它有一个良好的发展吧！所以不要吝啬自己的意见，不要懒于动自己的脑筋，有什么就说什么吧！

#上期杂志店长负责去印刷厂交稿，在最后一天晚上因为改稿与定页码的工作而搞了整整一个通宵，导致白天坐在印刷厂派来的车上时就感到昏昏欲睡，而最终在印刷厂定稿的时候由于精力不够集中，还是让一些比较明显的错误从眼皮底下溜走了……后来看到成书的时候才发现那些错误，实在要好好鞭策一下自己了！

#在准备1月B杂志的会议中，一向脾气和善的老编突然大发雷霆，原因在于大家的工作责任心还需要加强，而且工作计划也需要重新讨论一下才行，这样才能够保证杂志在高效与稳定的道路上继续前进下去！听这些东西的时候，店长尽管感觉他在语气上有点像开政治会议的口吻，但也确确实实体会到工作计划的重要性！要知道一个环节没处理好的话，可能就要几个人连续加班了，最后可能会把一个好好的编辑部都搞成“熊猫馆”也说不定啊，汗！

#难得的休息日却是一个细雨连绵的阴天，店长与心爱的GF拉着手在街头漫步的时候，发现不带伞才能有“罗曼蒂克”的感觉……店长不说话，她也不说话，就这样一直走了很久。就当店长打算扭过头来说些什么的时候，突然之间从街道的拐角处冲出了一个卖雨伞的，拉着店长的衣襟不断地做着令人作呕的推销，实在大煞风景啊！愤怒！（其实后来想想，卖伞人反复给自己重复的一句话就是“我也要生活啊”！）

#店长的GF叫做筱原樱子，虽然不太支持店长玩游戏，但也总是喜欢到店长开的店子里帮忙，索性店长也特别为她设计了一套制服。具体样式见图，虽然土了一些，但店长的感觉还是蛮好的。说起店长最大的心愿，就是要在全国开一系列的电玩连锁专卖店，如果真的梦想成真的话，店长会在开业大吉的那一天，给全国所有的《GAME科技风》的读者半价优惠一个月！哈哈！玩游戏的朋友快乐，店长才快乐啊！



看到图中那令人匪夷所思的红色修改标记了吗？其实这其中除了极少数的错别字之外，很多都是因为香港的习惯书面语并不符合国内玩家的阅读习惯而做出的修改，店长自己可能因为这个而成了近视眼啊！

#店长在每期杂志中所负责的一个重要的工作项目就是校对稿件。其实如果以前有哪些读者买过GW的话，可能都知道在书中还是有不少的香港地区的口语在里面的，而店长会把这些不适合国内玩家阅读习惯的文字进行修改，不要以为这些工作不重要，因为这些事情对店长来说，是尽管烦琐但也务必要做好的工作！

#“店长的绝叫”这个版块从下期开始，征集“G玩家档案”！所谓的“G玩家档案”就是指你自认为具有非凡的吸引力，并且在自己的游戏生涯中有一些特别的故事可以讲出来给所有爱好游戏的玩家借鉴，那么就可以写信过来！内容题材不限，更无性别歧视，只要字数在2500字以内，并适当搭配上照片或图片的话，就可以发给我们了！今后店长会根据情况有规划地建设这个小版块，希望有兴趣的读者不要错过机会啊！

#眼下圣诞节就快要到了，（确切地说是当你拿到本期杂志的时候圣诞节已经过完了）店长习惯性地会给远在海外的老同学寄去贺卡。一张小小的纸片并不能代表什么，但它有一种能够暖人心房的“温度”。一个平凡的人如果在特别的日子里能够收到很多这样带着温暖的贺卡，可以说他的人生永远都不会感到孤单……因为赶不上给所有《GAME科技风》的读者说“Merry Christmas！”了，就只好在这里祝大家元旦快乐，新的一年万事如意！

G画廊特别通告

有意于为“G画廊”投稿的朋友们注意啦！本画廊稿件形式主要是单幅画稿。题材最好与游戏相关，彩稿和黑白稿均可。不过一定要注意画稿尺寸要尽量限定在420mm × 270mm以内。来稿请寄“广东省深圳市34－007信箱（邮政编码：518034）”，注意在信封上标明“G画廊”收，注意要在画稿背面留下您的姓名和详细联系地址。Email稿件请寄本刊信箱“GAME-KJF@vip.163.com ”。画稿如被采用，将在杂志出版后一个月内寄发相应稿酬。欢迎踊跃来稿，G画廊将会是您一展身手的最佳舞台！

读者纵横谈 栏目征稿

《GAME科技风》在尽量保持《GAME WEEKLY》的原汁原味的同时，我们也会适当增加针对内地玩家的本土化内容，“读者纵横谈”这个栏目就是我们这方面的一个重要举措。在这里，大家可以尽情畅谈对游戏的感受以及玩游戏时的喜怒哀乐，把这一切和同好来一起分享。投稿请发email到game-kjf@vip.163.com，如果是通过邮局邮寄的话，请寄到以下地址：深圳市34-007信箱，邮政编码：518034

投稿请注意以下方面：

1. 语句通顺，言之有物。
2. 字数保持在2500～3000字。
3. 在稿件中注明发表时使用的笔名。
4. 在稿件中注明真实姓名和使用的银行卡号（招行或者交行的银行卡，后者还需要注明开卡城市），如果无银行卡请注明姓名和汇款地址，以便及时发放稿费。

店长的调查

1. 你觉得《GAME科技风》中应该加入哪方面有关游戏的内容？
2. 你觉得这本杂志与其他同类的游戏杂志在内容上进行比较存在着哪些劣势或优势？
3. 你觉得这本杂志亟待解决的问题，或者说是缺点在哪里？

GAME科技风带给玩家喜气洋洋的7大新春贺礼

●亚洲游戏展现场实况报道
精彩纷呈，不容错过！

●2004年2月至3月
游戏大作全面介绍

●国内罕见的PS2
精品攻略特集

●生化危机OUT BREAK
详解攻略完结篇

●香港游戏专卖店
假日必读导游书

●2003年全日本创意
游戏广告大荟萃

●《赛尔达传说》
豪华主题年历
伴你一年好心情

新的一年，
我有新的
选择！

1月18日 GAME科技风 2月合刊

为你投下240页超大容量的游戏爆弹！

たたかうひとへ。
Team NINJA
DEAD OR ALIVE
ONLINE